WWW.EMU-ZONE.ORG

POCKET ZONE

掌机地带

THE MAGAZINE FOR POCKET GAME



攻略地带

召唤之夜 铸剑物语2

ROCKMAN EXE4.5 真实操作

高达SEED强袭 要点突击

游戏研究

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE

极道研究之完结篇

马里奥弹球

FAMICOM MINI

系列总结

特稿专题！

专区开张

火纹圣殿

口袋研究所

游戏前瞻

王国之心 记忆之链

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

火炎之纹章 圣魔之光石

FIRE EMBLEM: SEIMA NO KOUSEKI

超级机器人大战原创世纪2

SUPER ROBOT WAR ORIGINAL GENERATION 2

回转瓦里奥制造

超级方块霸王II X

VOL.7

POCKET ZONE


Mobile Suit GUMDAM SEED FROM TV ANIMATION
STRIKE GUMDAM
GAT-X105 SPEC
POCKET ZONE
无极画廊
北京/吴京日
VOL.7
Mobile Suit GUMDAM SEED
STRIKE GUMDAM
GAT-X105 SPEC
height:17.72m/weight:64.8t

CONTENTS

本月热作强袭	2
汉化殿堂	5
■游戏前瞻	
超级机器人大战原创世纪2	6
火炎之纹章 圣魔之光石	13
王国之心 记忆之链	18
回转瓦里奥制造	21
超级方块霸王II X	22
球斗士VATTROLLER X	23
最终幻想VII 危机之前	25
荣誉之路	29
■攻略地带	
洛克人EXE4.5 真实操作	33
高达SEED 强袭	44
召唤之夜 铸剑物语2	50
超级马里奥弹球	77
■硬件大观	
小议廉价烧录系统对国内各方的冲击	85
最新烧录动态	88
GBALINK ZIP2卡带测试报告	92
掌机软件	
GBA电池测试软件介绍	96
掌机大搜查	99
游戏点评	103
■特稿专题	
解读口袋妖怪	105
FAMICOM MINI系列总结	110
纵观GBA上的街机移植游戏	134
■游戏研究	
大战略	141
特鲁尼克3A 极道研究之完结篇	143
■经典怀旧长廊	
合金装备-幽灵塔之VR模式	163
■掌机制造	
巧用相对搜索查找游戏密码	167
GBA游戏汉化VOL 5	169
■游戏专区	
火纹殿堂	174
口袋研究所	178
■掌机部落	
交友热线	185
无极画廊	186
菜鸟乐园	188
建议批评	189
游戏发售表	191



制　　作：《掌机地带》杂志社
策　　划：陈浩
编辑部主任：微风
责任　编辑：Cotolo taka 雪晴 最恨苦瓜 Dream Lan
美术　编辑：GHosts
特约撰稿人：yujioh gxb 卡氏创作组
策划　推广：《掌机地带》发行部
电　　话：010-86584458
邮寄　地址：北京市6511信箱
邮　　编：102218
网　　址：http://www.emu-zone.org
电子　邮箱：wind@gamelive.net
出版　日期：每月5日
定　　价：人民币13元（双光盘）

郑重声明

未经本刊同意或者授权，任何单位以及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息

需要邮购的可以汇款到下面地址
邮购地址：北京市6511信箱
收款人：《掌机地带》编辑部
邮政编码：102218
所有邮购免邮资

掌机地带 POCKET ZONE VOL.7

本月热作强袭！

每期放送

相信大家还沉浸在上个月的几款超级大作中“不能自拔”吧，进入八月游戏旺季逐渐过去，新游戏的推出间隔也变大，虽然本月游戏发售数量比较少，但好游戏却不少，诸如《铸剑物语2》这类超耐玩的大作相信坚持一两个月是没问题的，更何况我们还有《SD高达力量》、《超级马里奥弹球》这些味道超级好的调味品，看来这个月我们又将不再寂寞。



编号：1629

名称：召唤之夜－铸剑物语2

游戏文件名：Summon Night – Craft Sword Monogatari 2 (J)

游戏容量：128 Mbit

类型：ACT

游戏介绍 game introduction **推荐度：10分**

果然不负128M的大容量，游戏一开始既清新又华丽的画面就已经给我们来了个下马威，系统的改进更是重中之重，原来借鉴自传说系列的即时战斗系统在本作中发扬光大，我们不但能带上一大堆神兵利器去参加战斗，还能利用每种武器的特性进行蓄力攻击，在战斗中还能使用辅助装备和辅助使用单位，再辅上自己的守护兽，让战斗更具多样化，而铸剑的主题在本作再一次得到提升，花样繁多的武器强化素材和附加效果矿石将让大家不知疲累地奔跑于各大迷宫，而一些特殊纹章的获得则需要完成相关的任务，和其他游戏不同，通过修炼自己铸剑的技巧，带上自己手中做出来的各类终极武器参与战斗和其他游戏取装备然后战斗的单调过程自然不可同日而语，另外游戏中丰富的任务也大大提升了游戏的耐玩性，在晴朗的天空下奔跑于小村庄周围和NPC互动，并且整个游戏过程都在轻快的背景音乐下渡过，甚至有点《牧场物语》中风吹草低见“武器“的愉快感觉！



编号：1630

名称：超级马里奥弹球

游戏文件名：Super Mario Ball (J)

游戏容量：64 Mbit

类型：TAB

游戏介绍 game introduction **推荐度：9分**

本款游戏的画面实在可以用恐怖来形容，其实早在任天堂放出演示画面，我们就能预知到这款游戏将把GBA的机能发挥到一个新的高峰，利用3D渲染为2D图片作为动画播放的的方式，从游戏的开始剧情交代到游戏正式运行画面，画面直逼CG水准，是自《黄金太阳》系列后的又一个飞跃，相对于华丽的画面，任天堂却没有把自己以游戏性排第一位的理念继承到这款游戏，没有了弹珠台系的基本要素震球功能，球速过快也影响了控制方面的流畅性，令打击感严重缺失，从公正的角度来看，此作的游戏性甚至比不上《口袋妖怪弹珠台》，另外在关机没存档后还会出现之前道具丢失情况，看来Fami通只打29分的低分确实是有一定的理由的，当然缺点归缺点，光是庞大的场景和优秀的画面以及马里奥的金字招牌就有了给这款游戏高分的理由，GGMM们千万不能错过。

本月热作强袭！



编号：1602
名称：SD 高达力量
游戏文件名：
SD Gundam Force (J)
游戏容量：32 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduction **推荐度：8分**

实在是出人意料，BANDAI的这款高达新作竟然是一款彻头彻尾巴的清版动作游戏，这在高达游戏甚至整个GBA游戏都非常少见，如果经常留意电视的读者应该知道，这款游戏是基于在电视上热播的《SD高达守护队》而改编的游戏，所以守护力量队中的队长、爆热丸和零式骑士才是我们游戏中的主角，游戏中三个角色可以随时切换，在对应的场合都能充分发挥到它们各自能力的特点，系统的设计方面也非常优秀，连击、必杀、级别等动作游戏系统一应俱全，游戏的手感也非常不错，最有特色的自然是游戏中到处大声喊叫的扎古，在恶搞的同时，还能用他们创造超高连击数和撞坏障碍取得物品。虽然为清版游戏，不过游戏关卡却非常多，不会出现没砍几下就通关的情形，耐玩度还是非常高的，这款游戏的出现为GBA游戏带来一丝清新的气息，是近期体验爽快的首选游戏。



编号：1604
名称：洛克人EXE 4.5 – 真实操作
游戏文件名：Rockman EXE 4.5
– Real Operation (J)
游戏容量：64 Mbit
类型：RPG

游戏介绍 game introduction **推荐度：8分**

最近CAPCOM都在疯狂制作Rockman EXE系列，其受欢迎程度可见一斑，真正上手这款游戏我们就能了解到为什么CAPCOM会含蓄地取名为4.5，因为游戏相对于四代的改进实在不大，作为进化版来说，最大的改进在于自由度方面，此作终于让我们玩家自己当上了主角，在输入自己资料后正式进入游戏，收集和养成成为了本作的重头戏，游戏中一共能收到13只Navi，为了让不让玩家不顾次失彼，Navi们除了拥有自己的特技外，只训练一只Navi其他Navi也会适当升级，可以让玩家在需要使用其他Navi的能力时也不会出现重新训练的尴尬，全Navi能力满将不再是梦。当然，进化版改进的地方自然不止这些，除了在系统操作方面的优化外，我们最关注的芯片获取和应用方面也经过了调整和增加，新的珍稀芯片加入和与四代中使用方法的不同都是我们在游戏中需要自己去体会的。



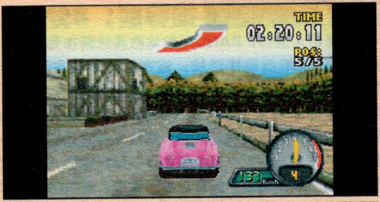
编号：1609
名称：传说的斯塔菲 3
游戏文件名：
Densetsu no Stafy 3 (J)
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduction **推荐度：8分**

这次由我们的我们的斯塔菲王子带上他的妹妹斯塔碧继续冒险，故事背景仍然是老套的：被封引的海底魔王奥古拉因为某种邪恶的力量而苏醒并逃走，游戏的操作相信接触个前两作的都能轻易上手，一些基本招都能很轻易的放出，相对于卡比之星，斯塔菲的优势在于剧情和游戏连接的紧密方面，一些特技是需要完成NPC的任务才能获得的，当然难度不会太高，本作最大的优点在于通关之后，在魔王的背后竟然还有隐藏的幕后黑手，二周目游戏的变化非常大，不但可以按选择键自由切换斯塔菲和他妹妹斯塔碧，还能获得比一周目多得多的宝物，更有些限定物品出现，另外还会在每个大关里增加一些额外的小关卡，一些隐藏模式也会随之打开，让我们有绝对的兴趣继续游戏，如果最后能获得所有宝石，还能进入皆大欢喜的结局呢。

本月热作强袭！

每期放送



编号：1610
名称：极品飞车－宝石捷之旅
游戏文件名：Need For Speed – Porsche Unleashed (U)
游戏容量：32 Mbit
类型：RCG

游戏介绍 game introduction **推荐度：6分**

虽然在GBA的机能限制下，绝大多数的赛车游戏都被恐怖的马赛克画面和缓慢的运行速度所困扰，但经过各大厂商的优化，GBA上的赛车游戏已经逐渐能摆上台面了，《极品飞车》系列作为EA的招牌，向来以优秀的画面和容易上手的操作为多数赛车游戏爱好者所忠爱，当然到了GBA上华丽的画面已经称不上了，不过在仔细调整下我们并没有被画面中不太严重的马赛克所困扰，反而会被这款游戏的稳定手感和优秀的赛道设计所吸引，在崎岖的山道上轻松跑出150公里的时速无论是手感还是视觉上都是一种享受，只可惜游戏的隐藏要素和可选车型限于机能和容量相对有限，不过作为可以在床上体验高速开车的感觉，这款游戏还是值得一试。



编号：1612
名称：高达SEED 强袭
游戏文件名：Gundam Seed – Battle Assault (U)
游戏容量：32 Mbit
类型：FTG

游戏介绍 game introduction **推荐度：8分**

GBA上的第一款以格斗游戏形态出现的《高达Seed》，在动画的衬托下，相信不少玩家早前就已经对这款游戏寄予厚望，之前曾经发表过的测试版也让我们大呼过瘾，本作入手后华丽的画面确实让我们眼前一亮，相位转移甲被打破、爆发Seed等画面都可圈可点，几款高达在游戏中的真实大小的比例是我最欣赏的地方，既体现GBA画面的袖珍又兼机械人对战的金属感和魄力，为了让游戏更平易近人，BANDAI把游戏的操作进行了大大的简化，通过简单的方向键+攻击键组合就能释放诸如爆Seed模式、三连斩、光电炮以及超必杀等华丽的招式，这无疑是格斗苦手们的最大福音，要说缺点主要在于音乐方面，即没华丽的音乐背景陪衬又没人物的喊叫加大必杀的魄力，令这款游戏失色不小。



编号：1627
名称：玛亚历险记－迷失的探险队
游戏文件名：Pitfall – The Lost Expedition (U)
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduction **推荐度：7分**

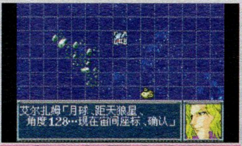
这是一款在GBA上非常难得的美版动作游戏，游戏速度比以前的PC版快上不少，在非常不错剧情支持下探险感觉十足，除了标准的动作关卡外，我们还能遇到类似于飞行射击游戏一样的关卡，每大关的BOSS特色也很分明，虽然比起在家用机上推出的同名游戏逊色，但相对于其他同类GBA游戏来说不但画面可圈可点，而且在操作方面非常优秀，场景设计也非常丰富且极具心思，是一款非常朴实的动作游戏，说到游戏缺点，就是所有美版动作游戏一样，流程过短而且道具简单，虽然有宝藏收集，但完全体现不出收集要素的重要性，让游戏的耐玩性下降了一个档次，如果能在路线上多设几条分支会让游戏更优秀。



幻想传说

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
9	9

在漫长的暑假结束之前，千岛汉化组发布了这个与叶子汉化小组合作汉化的《幻想传说》4.0版本，继上个版本3.1的发布有将近2个月的时间吧，利用这两个月暑期的时间，千岛汉化组将游戏的汉化进度继续往前赶了10%左右，目前总的汉化完成度为90%。10%的文本相当于51200左右的文字量，所以说还是非常不容易的。关于该汉化游戏的评价之前的杂志已经作过详细的介绍了，值得说一下的是4.0版本将游戏的片头改为了汉化小组的介绍，显得专业了不少，而且与片头其它元素的配合也做得不错。今后的工作就是最后的文本翻译和一些除错工作了，之前发现某些文本翻译不通顺或某些道具菜单没有翻译的朋友可以积极反馈信息给汉化小组了。



超级机器人大战 原创世纪

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
9	9

星组汉化的超级机器人大战-原创世纪，号称100%完全汉化的机战游戏终于出炉。相信这款汉化游戏是刚刚度过2个月暑期生活的玩家们开学前的开胃大餐，机战迷这下算是有福了。虽说是100%汉化，但进入游戏后我们会发现角色的战斗台词都是日文的，这有点说不过去。不过话说回来要把这些文本都汉化了那工作量可不是一般的大机器人大战是典型的FANS向游戏，熟悉和喜爱该系列的朋友很多都能背出游戏中的音乐和台词，所以翻译人员的要求非常高。尽管没有对台词进行汉化，但游戏的整体汉化水平毋庸置疑，字体恰大好处，人名也非常贴切，游戏的开头还特别制作了一个简体繁体转化的开关。



怪物召唤士

完成度	字体
6	7
翻译	总体印象
8	7

上个月的大作，这个月就出现了汉化作品，速度真是快……游戏本身的素质是毋庸置疑的，所以应该是个汉化期待度非常高的游戏。该游戏的汉化周期十分短，但游戏的汉化程度都不低，游戏中的对白及说明文字都作了翻译，流畅的玩下去应该不成问题，但不可否认离完美汉化还有很长一段路要走。游戏开始的动态文字没有作任何修改，很多菜单都还是日文的。而且汉化的中文字体似乎显得太大了点，在模拟器上显示会觉得不完整，就是不知道烧录到卡带上玩的效果如何。最近要是没有碰到合适的大作的朋友，可以试试这款作品。



牧场物语女孩版

完成度	字体
8	9
翻译	总体印象
8	9

CGP汉化小组放出的这个游戏汉化测试版，汉化的工作基本上是由汉化作者个人完成的。在汉化的途中受到了牧场物语前作的汉化作者阿一的大力支持，虽然汉化的进度不是很理想，但是还是赶在开学前发布了这个版本。大家先试试吧。这次放出的版本在除错方面做得很不错，以前未发现的一些错别字、不恰当的用语都作了更正。虽然算不上大工程但作者的敬业精神确实可圈可点。假期是一个两面性的时间段，有人会抓紧其中的时间做一些平常没机会做的事，比如说汉化。而有些人则更希望好好利用这些难得的假期时光放松一下神经，而作为玩家的我们当然要好好的玩一下这些国人的汉化游戏了，同时也别忘了积极支持汉化小组哦。

SUPER ROBOT WAR ORIGINAL GENERATION
超级机器人大战原创世纪2

THE GAME INFORMATION	超级机器人大战原创世纪2	日版	售价未知
GBA	SUPER ROBOT WAR ORIGINAL GENERATION 2	记忆方式未知	
	-	卡带容量未知	1人
厂商: BANPRESTO	预定2004年冬		SRPG



“眼镜厂”这款《机战OG2》的发表可以说在大家的意料之中，毕竟该系列已经成为了游戏界的一道固定菜式，如果每年游戏大餐中少了它总会多少影响大家的胃口。在前作发售时我们曾担心少了过去如高达、圣战士、三一万能侠等主力角色，这帮原创小子是否能经受考验上演一场好戏，事实证明我们完全多虑了，出色的角色魅力、华丽的机体必杀，再加上完备的系统设定，这场初演是完全合格的。

时隔两年，一场原创风暴将再临GBA。在经过前作的历练后，我们有理由相信本作会有更好的表现！

新的格局 新的危机



新西历187年。

即在联邦政府先后结束了“DC战争”以及“L5战役”的半年之后……

大战改变了联邦的政局，中枢部许多要人的缺失使得地球联邦政府的重组势在必行，在这种情况下，之前呼声很高的卫星统合政府的大统领布莱安·米德格里德也顺理成章就任联邦政府大统领。

不久后，联邦议会将“L5战役”的相关情报公开……而之后的“东京宣言”中更是发表了地球外生命体存在的公告。而且种种迹象表明他们对地球人类威胁重重。

面对步步迫近的危机，米德格里德大统领号召全地球圈团结起来，并出台了一项联邦军军备增强计划——“AEGIS计划”。该计划的核心内容为人型机动兵器进行量产和新型机开发，最终目的是使地球圈防御网得以进一步强化。

然而，情况并非如预料中的那么简单……几股势力正在暗处不断活动，其中有比安·佐尔达克博士领导的“DC残党”、联邦政府内部的反派组织“影”，还有被称为“爱因斯特组织”的神秘群体。

地球人类正渐渐被吸入一道内忧外患的危险缝隙中……

登场角色 PERSON

对于“《机战》系列”的忠实Fans而言，其中的原创人物应该很熟悉了，他们之中某些角色的人气甚至堪与阿姆罗、哈曼这样的台柱角色比肩。除了全面优秀的实力外，他们对整个故事的衔接走向也起着重要的作用，可以这么说，在过去各作中，他们凭借自己的独特魅力为游戏编织了一道独特风景。不过目前公布的资料中我们并没看到“魔装机神”系的角色们，不知大家是否会想念正树的“凤翼天翔”呢。

ATX系



丘斯凯·南普(キョウスケ=ナンブ)

ATX队队长，沉默寡言、感情不外露的外冷内热型。“L5战役”后，南普配属于北美方面军兰格雷基地，任务是讨伐DC残党，然而与“爱因斯特组织”阿尔菲米接触后，他的命运出现了很大改变……

座机：PTX-003C(阿德艾森)/PTX-003C-SP1(阿德艾森·R)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》

埃克塞伦·普劳宁格(エクセレン=ブロウニング)



ATX队成员，也是南普的女友，但头脑冷静的她似乎与“爱因斯特组织”之间有着一些不为人知的秘密。

座机：PTX-003C(阿德艾森)/PTX-003C-SP1(阿德艾森·R)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》



克斯哈·米兹哈(クスハ=ミズハ)

心地善良的她有着大人般的关怀，“L5战役”后被派往兰格雷基地担任看护兵的任务。

座机：超机人龙虎王

初登场：PS《超级英雄作战》

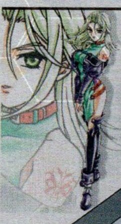
普鲁克林·拉克费尔德(ブルックリン=ラックフィールド)



ATX队成员，拥有极强正义感且通情达理的青年，克斯哈的男友。“L5战役”后与南普和埃克塞伦一同担任DC残党的讨伐任务。

座机：超机人虎龙王

初登场：PS《超级英雄作战》



拉米亚·拉普雷斯(ラミア=ラブレス)

ATX队成员，拥有出色的操纵技术和战斗能力，性格则如同机器般冷静。

座机：SMSC(安吉尔格)

初登场：GBA《超级机器人大战A》



阿尔菲米(アルフィミィ)

“爱因斯特组织”里唯一与人类外形接近的成员，而且她无论是长相还是声音都与埃克塞伦类似。

座机：—

初登场：PS2《超级机器人大战IMPACT》

SRX系



利乌萨·达德(リュウセイ=ダテ)

SRX队成员，热血粗线条是其最大特点。精神力、念动力均非常突出。“L5战役”结束后留在极东方面军伊豆基地担任阿普雷德试作机的测试驾驶员。

座机：R-1/PTX-014-03(阿普雷德)

初登场：PS《新超级机器人大战》



莱迪斯·F·普朗修坦(ライディース=F=ブランシュタイン)

SRX队成员，拥有军事名家的血统，而其沉着冷静的性格正好与利乌萨的热血互补。“L5战役”后于哈瓦热的希卡姆基地成为特殊战技教练队一员。

座机：R-2P

初登场：PS《新超级机器人大战》



小林 绫(アヤ=コバヤシ)

责任感很强的SRX队成员。“L5战役”后留在极东方面军伊豆基地，成为了T-LINK系统开发者其父的助手。

座机：R-3P

初登场：PS《新超级机器人大战》



小林 舞(マイ=コバヤシ)

SRX队新成员，小林绫的妹妹。记忆全失的她本已在军方的记录上死于事故，“L5战役”后被发现后，在父亲小林博士的精心治疗下慢慢恢复了状态。

座机：RPT-010(量产型修凯派因MK-Ⅱ)

初登场：PS《超级机器人大战ALPHA》



维雷达·帕蒂姆(ヴィレッタ=バディム)

SRX队队长，理智与冷静兼备的女性。曾打入异星人中担任间谍，“L5战役”后加入地球联邦军，现正与基里亚姆一同对“白色之星”进行调查。

座机：RW-1 RW-1P/R-GUN　R-GUNP

初登场：PS《超级英雄作战》

DC系



阿兰德·帕兰加(アラド=バランガ)

DC残党士兵，出身于DC副总裁阿德拉主管的驾驶员养成机关，在该机关解散后，成为了DC人型机动兵器的驾驶员。游戏中作为南普和利乌萨的敌人登场。

座机：PTX-015R(比尔德比尔加)

初登场：PS2《第二次超级机器人大战ALPHA》

塞奥拉·舒派亚(ゼオラ=シュバイツァー)



与阿兰德同期出身，是一名相当优秀的驾驶员，成功夺取了联邦军的PTX-016R(比尔德法尔肯)。

座机：PTX-016R(比尔德法尔肯)

初登场：PS2《第二次超级机器人大战ALPHA》

登场机体 MACHINE

让我们来看看这些战场上真正的主宰者。这些原创机体在经历N作的更新、进化后，如今将给我们展示新的风采。作为普通的机战Fans也许只停留在对驾驶员的了解上，但深度Fans一定能对机体的参数、性能都了如指掌吧。

ATX系



PTX-003C

(阿德艾森)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》







由PTX-003T(盖修潘斯特)改造而来的机体，以近中距离的实弹兵器为主要武装，被誉为“独语的古代铁”。



PTX-003C-SP1

(阿德艾森·R)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》







由PTX-003C进化而来，其中南普的许多意见也都得以加入。换装的重型武器大大提升了火力及射程，搭载的特斯拉踏板使机体实现了滞空，但长时间飞行不可。



PTX-007-03C

(瓦伊斯利塔)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》



以RPT-007(盖修潘斯特MK-II)试作3号机为原型的改造机，并导入了DC的“里昂”系列技术。拥有稳定的飞行能力以及优秀的炮击能力，弱点在于其稍显薄弱的装甲。



PTX-007-03UN

(L·瓦伊斯利塔)

初登场：WS《超级机器人大战COMPACT2》



PTX-007-03C(瓦伊斯利塔)在未知技术下改造而成的强化机体，机体的60%处于解析不能状态。



SMSC

(安吉尔格)

初登场：GBA《超级机器人大战A》



女性甲胄加翅膀，造型非常独特的人型机动兵器，攻击武器为物质化的弓矢状能量体。



—

龙虎王

初登场：PS《超级机器人大战ALPHA》



中国山东遗迹蚩尤塚发掘出来的超机人。由于持有自律型思考回路，故机体能实现单独行动。龙虎王擅长空、水中的远距离法术战。另外，没有念动力的驾驶员将无法发挥其实力。



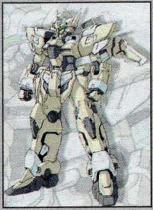
—

虎龙王

初登场：PS《超级机器人大战ALPHA》



虎龙王虽然没有飞行能力，但其在陆地的运动性却是超强，再加上自身武器特性使其成为陆地接近战的王者。当然，分身术也是其取胜的重要因素。



RPT-010
(量产型修凯派因MK-II)

初登场：本作




联邦军“AEGIS计划”中正式采用的新规主力机体，搭载了特斯拉踏板，能够飞行。在武器方面采用了EOT（异星人超技术）。该机体的量产型采用的是修凯派因系的H构架，而之前的量产试作型则是采用盖修潘斯特系的G构架，这也使得生产成本得以很好控制。



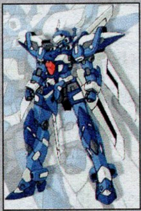
PTX-015R
(比尔德比尔加)

初登场：PS2《第二次超级机器人大战ALPHA》





马奥重工开发的试作型战斗机体，在延续阿德艾森设计理念的同时，加入了EOT。装备以近中距离的实弹兵器为主。背部搭载了高性能特斯拉踏板，能单体飞行。



PTX-016R
(比尔德法尔肯)

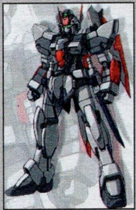
初登场：PS2《第二次超级机器人大战ALPHA》





同为马奥重工出品，设计理念参照了瓦伊斯利塔。搭载了高性能特斯拉踏板，机动性在系列机体中是首屈一指的。主武器为能同时使用实弹和光束弹的来福枪。

SRX系



PTX-014-03
(阿普雷德)

初登场：PS《超级英雄作战》





R-1简易量产试作型机体，因此也继承了R-1的变形机构、T-LINK系统等，综合性能还是不错的。



R-1

初登场：PS《超级英雄作战》





SRX计划中的重要组成部分，是一部接近格斗战用的机体。搭载的试作型T-LINK系统（念动力感知增幅装备），使得T-LINK重击和能量盾的应用成为可能。其飞行形态为R-WIND。与R-2P、R-3P合体成为超级机器人SRX。



R-2P

初登场：PS《新超级机器人大战》





R系列二号机。作为炮击用的重型机体，R-2P搭载了EOT的高出力特罗尼姆引擎（也是SRX的主动力源），不过由于该引擎的不稳定，也影响了机体的机动性。搭载海佐尔发射装置后成为R-2P。



R-3P

初登场：PS《新超级机器人大战》





R系列的三号机。主要用于远攻以及指挥，完美的T-LINK系统为机体提供了敌机捕捉和情报收集能力。由于对驾驶员念动力超高的要求，因此这实际上是绫的专用机。搭载PLUS装备后的R-3P展现的是一种重爆击机形态。



RW-1 RW-1P
R-GUN R-GUNP

初登场：PS《超级英雄作战》





SRX OPTION兵器RW系列的一号机。搭载的新型特罗尼姆引擎使其拥有凌驾于R系列机体的出力和火力，但不稳定的问题仍存在。背部搭载PLUS装备后成为R-GUNP。

关于系统 SYSTEM

"眼镜厂"目前还没有透露详细系统方面的信息，不过前作颇受好评的驾驶员培养系统和武器自由搭载系统应该会保留，援护系统经过数作的调整后变动也应该不会很大，个人感觉特殊效果武器倒是个鸡肋。期待"眼镜厂"能带给我们意想不到的惊喜吧。

ATTENTION: THIS IS A LICENSE, NOT A SALE. UNLESS YOU HAVE ANOTHER AGREEMENT DIRECTLY WITH COREL OR ONE OF ITS SUBSIDIARIES THAT EXPRESSLY SUPERCEDES THIS AGREEMENT AND CONTROLS AND ALTERS YOUR USE OR DISTRIBUTION OF THE PRODUCT, THIS PRODUCT IS PROVIDED UNDER THE FOLLOWING END USER LICENSE AGREEMENT AND ALL APPLICABLE ADDENDA ("LICENSE") WHICH DEFINE WHAT YOU MAY DO WITH THE PRODUCT AND CONTAIN LIMITATIONS ON WARRANTIES AND/OR REMEDIES. THIS LICENSE IS GRANTED BY COREL CORPORATION ("COREL") AND INCLUDES THE FOLLOWING:

SRW
SUPER ROBOT WARS



文/Fin



THE GAME INFORMATION

GBA

火炎之纹章 圣魔之光石　日版　售价未知

FIRE EMBLEM: SEIMA NO KOUSEKI　SRPG　记忆方式未知

–　卡带容量未知　1人

厂商: NINTENDO　预定2004年10月7日

充满期待的成长曲线 错误的选择将无法挽回的紧张感 战术战斗的真髓体现

RSLG类型的代名词《火炎之纹章》最新作《圣光之魔石》终于决定在2004年10月7日正式登陆GBA平台。“在战场中死去便不能马上复活”、“精确的计算兵种间的相克属性从而取得胜利”这些系列的特性被完整的保留了下来，“缜密的战术模拟战棋游戏”是我们对《火炎之纹章》的概括。40名以上的游戏角色、厚重的故事背景，将于今年秋天将玩家们引入这个幻想的大陆之中。



↑根据角色自身的特性来选择合理的战斗地形



↑复杂的人际关系也会左右战局的进展

全新的系统、角色的育成 大大增加了游戏的乐趣

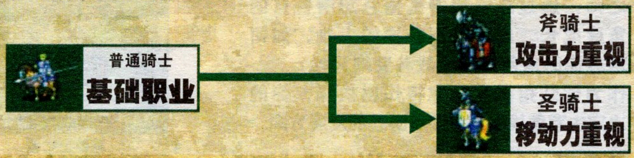
根据自己的爱好组建属于自己的部队 全新系统Class Change System登场

角色在经过多次升级后可以转职，此时可以自己选择需要转职的高级职业，基本上每一个角色都有两种上级职业可供选择，在部队的组建中要配置好利于不同战斗场合的兵种，这令转职这个在以往各作中看似平庸的操作关键性大幅度提升。



如图中所示的弗朗茨的职业骑士是游戏中最基础的职业，在通过多次杀敌升级后到了可以转职的级别，此时可以选择速度优先的圣骑士和攻击力重视的斧骑士，怎么选择要考虑到与部队其它兵种之间的搭配。当然其它兵种的转职也有其特别之处，根据战斗中能力增长的倾向来平衡或刻意突出角色的某些能力是转职的时候用得最多的参考因素。

普通骑士转职图解



官方公布的最新情报

基本要素

新角色

勇敢的骑士、正义感极强的战士、冷酷的魔道士、大量极富个性的角色登场。





拉切尔
正义之美少女

以消灭魔物为职业的美少女，正义感强烈、自信心和自尊性都很强的性格，舍弃了高贵的身份，跟随着托兹拉、雷纳克一直进行着讨伐魔物军队的工作。

赛特
真银之骑士

鲁尼斯王国圣骑士团公主护卫队成员，凭借其忠诚和勇猛被人们尊称为“真银之骑士”



约舒亚
草原之佣兵

外表英俊的剑士，拥有懒散轻浮的性格。曾经是格拉德帝国用兵团的一员，所以曾一度与主角们处于对立的角度，在遇上埃利库德部队后由于某些原因成为了我方成员。



提提斯
魅惑之舞娘

赛克西的舞娘，其耀眼的舞姿令旁人折服，最大的愿望是希望能够找到中意的男性。

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
聖魔の光石

育成

各种各样的角色兵种构成了复杂的正义之师，通过战争的磨炼角色想着各自的角度成长，成为特征各异的人物，如何培养你的角色才能令战斗变得轻松？
作为部队指挥官的你将作出抉择，你的决定主宰着战局，主宰着游戏的发展方向。



↑斧骑士觉醒



↑弗朗茨转职开始

战术

“与战斗中被害的同伴将没有生还的机会”

这是FE系列最鲜明的特征之一，战场中的一丝大意将很可能让你痛失悉心培养的宝贵同伴。FE系列独有的紧张感将随时伴随在你的左右，制定有效的战术是必须的。



↑重装甲兵利用武器相克属性给于敌方骑士重创



↑于敌方领域出现的我方NPC拯救难度不低

游戏特征

《火炎之纹章-圣魔之光石》时任天堂在GBA上继《封印之剑》《烈火之剑》之后开发的系列第三作，本作以幻想的玛基.威尔大陆为舞台，全新的纹章传说将在这块大陆上延续。

1.圣石和魔石 两种魔之之间展开的传说

在遥远的玛基.威尔大陆上，有着封印着魔物的圣石、以及持有强大力量的圣石的传说。掌握这两种石头的势力不断地在进行着战争，游戏中描述的是主人公与同伴在复杂的战局下友情的成长历程。



↑希丁王的情报是确切的吗



↑值得信赖的几名部下都托付给埃利库了

2.不同主人公拥有不同的分支故事

圣光的魔石游戏中，有着埃利库和埃弗拉姆两名主人公。在游戏初期基本的路线是一样的，但到剧情发展到一定阶段，玩家就必须选择不同主人公的路线来继续游戏，两条完全不同的路线、完全不同的地图、完全不同的剧情，相信所带来的乐趣也截然不同吧。



3.可以多次挑战的EX地图

随着主线剧情的深入，会发现在地图中新增了一个EX地图威尔尼之塔。EX地图与普通地图有很大的不同，允许多次进入，其中的敌人实力也远远强于一般地图，反复挑战可以起到培养角色能力的作用。



↑地图中突然出现的威尔尼之塔



↑EX地图中的敌人等级普遍较高

4.分支转职系统

FE系列在同伴达到一定条件后便能够转为上级职业，在《圣魔之光石》中，转制后拥有两种上级职业可供玩家选择（一些特殊兵种除外）。所以说，本次游戏在角色育成方面需要花不少心思来考虑。

转职出现分歧 究竟是好是坏
多样化的职业选择 令转职系统大放光彩

转职过程完全体验！

装甲骑士

将军

斧骑士



↑ 转职的时候可以选择防御力偏低的将军和机动力偏低的斧骑士

剑士

剑圣

刺客



↑ 剑圣和达人都能够熟练的使用高级、锐利的剑、使出华丽的必杀技

战士

武士

勇者



↑ 熟悉斧的战士在转职时会面临选择擅长弓箭的武士和擅长使长剑的勇者两种高级职业



↑ 见习战士　具体细节未知，绝对值的培养的职业！









装甲骑士 → 将军 / 斧骑士

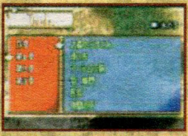
剑士 → 剑圣 / 刺客

战士 → 武士 / 勇者

2.贴切的帮助菜单

在前作《烈火之剑》中，游戏的规则、操作说明、支援对话等等要素都会有专门的帮助文字附带，大大方便了玩家上手。而在本作中新加入了“辞典”功能，在游戏中查看了说明文字后，会在词典中被记录下来，方便以后反复查看。

为了方便新手能够更快融入游戏，游戏制作小组曾经作为玩家方真切的感受了游戏的帮助菜单从而力求开发出最为简单易用的系统。



↑ 游戏中的用语注释和帮助菜单大大强化

被魔物侵蚀的领地 马基.威尔幻想大陆





马基.威尔大陆上突然出现大量的魔物，究竟是什么原因造成的呢？有一种说法是魔石的碎片造成的，而作为圣石的对立存在的魔石看来会在游戏中扮演非常重要的角色。除了目前已知的两种魔物毒蜘蛛和齐美拉之外，我们还了解到游戏中会有没有所属组织的骷髅军团，如果说魔石创造了魔物，那么骷髅军团又是谁创造的呢，这一切写俄的根源又会是什么呢，这一切恐怕只有等到发售日当天我们拿到游戏后才会有分晓了。



↑突然出现的骷髅兵团重装兵奋力迎战！

精彩游戏图片



村中出现的怪物不是人类吧



装备暗黑斧的人头马魔物向弗朗茨砍来



转职的时候职业的介绍更为详细



与敌方兵士交涉中



女剑士马利卡的命中率尤其高



供练级之用的扎哈森林



迟迟不制压城门是想练千人斩？



提提斯与神秘佣兵基利亚姆对话中



拯救哥哥埃弗拉姆的过程充满着艰辛



基利亚姆的银枪必杀攻击



斧兵的必杀率依旧非常低



转职为重装甲兵的特殊道具骑士之勋章



装备铁枪的天马骑士对装备魔石碎片的毒蜘蛛



埃利库的西洋剑使出会心一击



我是战士加鲁西亚的儿子就这么简单



于敌方阵营中出现的约舒亚让人联想到系谱中的雷文

王国之心 记忆之链

Kingdom Hearts Chain of Memories
チェイン オブ メモリーズ



随着8月酷暑的离开，秋天正伴着其独有的悠然节奏向我们步步临近，与此同时这款《记忆之链》也很快揭开其神秘面纱来到我们面前。该游戏官网的不断更新也似乎在暗示，相比起我们对游戏了解的渴望，SQUARE-ENIX更是迫不及待想要将这一直以来在玩家心目中拥有极高期待值的大作展示出来。

文/无双

THE GAME INFORMATION			
GBA	王国之心 记忆之链	日版	4800日元
	KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES		记忆方式未知
	ROM NUMBER	卡带容量未知	1人
	厂商: SQUARE ENIX	预定2004年秋	ARPG

场景要素篇



敌人的行动也将由卡片表示。战斗中看准时机发动CARD BREAK可使敌人行动不能，从而取得主动，当然这种情况也可能发生在自己身上。



移动中可以查看的大地图画面了解自己的当前位置，如同个个魔盒般的不同区域等待你的探险。



破坏木桶获得移动卡



在地图创造（ROOM CREATION）画面，使用不同的移动卡会来到不同空间，而这些卡片都必须在游戏过程中仔细搜寻。



用移动卡开启记忆之门，一阵闪光中，新的空间就在眼前。



卡片整理画面，将各种卡片准备完全才能在战斗中立于不败。

战斗篇



敌人的行动也将由卡片表示。战斗中看准时机发动CARD BREAK可使敌人行动不能，从而取得主动，当然这种情况也可能发生在自己身上。



战斗中如果你的卡片都使用完了，则只能等待RELOAD槽满后自动补充，这在BOSS战中无疑是最大的危机。



LEVEL UP画面，此时可以选择三种不同的升级状态，包括HP提升、CP提升（卡片能力）、新技能习得。





多张卡片叠加使用就可以发动必杀技攻击，其攻击力是几张卡片之和。





使用附加卡后可进行状态攻击或者提升攻击威力。



游戏中还可以得到各种各样附加攻击属性的卡片。



召唤攻击将是战斗中的一大利器，迪斯尼的众多明星和原SQUARE游戏中的人气角色都有召唤可能。看从天而降的邪天使克劳德大发神威吧！

人物事件篇



来自《FF7》的艾莉斯、尤菲，来自《FF8》的斯科尔，看到这些老朋友真是让人感动。他们都将在游戏中给与主角提示或帮助。



《亚特兰蒂加》中的人鱼公主爱丽艾尔前来向主角求救。



恶贤之海的魔女阿斯拉，这次她又准备做什么坏事呢。



《王国之心2》中登场的神秘男子阿克塞尔将在本次故事中扮演重要角色。



黑衣集团中号称“风神”的家伙，他的实力究竟有多强呢……



当邪天使克劳德出现在哈迪斯面前时，这个不可一世的家伙似乎也被吓傻了眼。



前作就有出场的小丑，喜好恐怖，是个危险人物。



《木偶奇遇记》里的皮诺曹，大家一定对他的长鼻子印象深刻吧。



回转瓦里奥制造

文/无双

THE GAME INFORMATION GBA			
回转瓦里奥制造	日版	4800日元	
MAWARU MADE IN WARIO	ACT	记忆方式未知	
ROM NUMBER	卡带容量未知	1人	
厂商: NINTENDO	预定2004年10月14日		

创新与乐趣始终是NINTENDO的目标，在该游戏理念驱使下，又一款别开生面的游戏即将跃然于我们面前，你如果想知道什么是新感觉就赶紧跟我一睹为快吧。

搞笑明星瓦里奥再临！



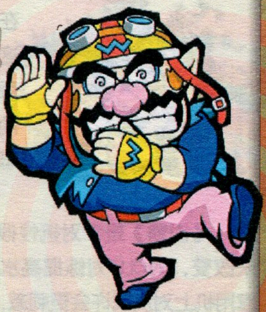
《瓦里奥制造》让瓦里奥出尽风头，目前的人气大有压倒同胞马里奥之势。这个有着“凶狠”眼神和波浪型大胡子的超级谐星每个表情、每个动作都能博得大家的欢笑，作为游戏的出发点之一，他确实是相当成功的。在本作中，大家在他的引导下一定能再度经历一场开心之旅。

用你的GBA体验不可思议的操作感！



注意！在今次游戏中，你所依赖的不再是十字键，而将是GBA本体！手中拿着GBA通过左右旋转触动卡内的传感装置，从而操纵游戏中受控物体的方向与行动，这听起来是不是很有意思呢。如果说我们以前“玩GBA”只是玩其中的游戏，那么这回着实是“玩”GBA了，不过要当心不要扭伤手腕哦，呵呵。

本作将包含200种以上的小游戏！



在《瓦里奥制造》中我们已经体验到了NINTENDO精英们极具创意的迷你游戏的魅力，就算只需要一个按键，也能让我们着魔般地沉醉其中。一瞬间的判断、一次次的累积，一气完成后的喜悦、功亏一篑时的沮丧……就像在简单的游戏中体验人生五味瓶。在本作中，我们只要打通各种模式就能发掘出总共200余个小游戏！

“GachaColon”收集！

完成BOSS关的攻略后就可以收集到类似于试管景品的“GachaColon”，这种小东东可是有着100多种表情哦（不过至今仍未能见其正体）。

SUPER PUZZLE FIGHTER II X
超级方块霸王II X

文/KEN



THE GAME INFORMATION GBA			
超级方块霸王II X		日版	售价未知
SUPER PUZZLE FIGHTER II X		PUZ	记忆方式未知
ROM NUMBER	卡带容量未知		1-2人
厂商: CAPCOM	预定2004年1月23日	对应周边 GBA专用通信线	

早在1996年CAPCOM就将该游戏搬上了街机，此次的GBA版只是个移植版，且发售日也尚未定下，不过即便如此还是不由让人兴奋一阵，毕竟好久没看到这帮Q版小子的活跃了。此前该系列游戏也是吃遍了各个游戏平台，SS、PS、ARC、DC、GBA等等，之所以大家会对这种类型的游戏怀有较高的热衷度，除了刚才说的角色效应外，恐怕就是其游戏规则了，规则简单但对抗刺激，无论老少都容易上手。从最初的《马里奥医生》到最近的《噗哟噗哟》最新作，都仍恪守着这一规律，所谓万变不离其中正是如此。

有勇有谋的技战术对抗！





游戏规则相信大家都已经了解了，同色方块叠加、破坏从而实现向对方投放额外方块的攻击。随己方消退方块的大小不同和连锁规模的不同，对对手攻击的程度也不尽相同，游戏取胜的要点也正在于连锁攻击上，不痛不痒的小招式不但会浪费自己宝贵的能量，还会给对手反击留下空间。在屏幕中间的Q版战士们的表现也与此对应，连锁越高对应的必杀技就越强，波动拳、升龙裂破等我们熟悉的经典招式在这狭小的空间里仍能得以充分展现。

街头霸王VS恶魔战士！



游戏的角色由CAPCOM两大游戏阵营构成——《少年街霸》和《恶魔战士》，出场的角色与原作一致，有隆、肯、春丽、樱、丹、莉莉斯、多诺万、菲利西亚、丽丽等。在游戏的故事模式中达成一定条件就有可能遭遇隐藏角色的挑战，这与《街霸》原作的设定类似，不过如何使这些隐藏角色为我所用才是让人关心的，而GBA版是否会追加新的角色我们也暂时无从知晓。最强的豪鬼，你究竟怎样才会降临呢。

联机对战吧！



《街霸》是个对抗性很强的游戏，即使游戏类型改成了PUZZLE这一点也仍未改变，对CUP对练提高水平后你一定也想在朋友面前显显威风吧。在街机或家用机上对决或许会更刺激，但利用GBA进行“口袋战争”也自然别有一番风味，由此看来游戏联机模式的存在是极具价值的。当然，两台GBA、两盘《超级街霸方块II X》卡带、一根GBA通讯线，这些都是必需品。

球斗士VATTROLLER X

THE GAME INFORMATION GBA	球斗士VATTROLLER X	日版	5040日元
	VATTROLLER X	ACT+RPG	记忆方式未知
	-	卡带容量未知	1-4人
厂商: BANDAI	预定2004年10月28日	GBA专用通讯线 无线遥感装置	

文/KEN

游戏与故事背景

(01)《球斗士VATTROLLER X》简介



BANDAI预计于今年10月28日推出该GBA游戏。开发工作主要由GANBARION负责，其中的角色设定为 野丹也先生（之前作品有《数码暴龙》等）。同名漫画是日本著名漫画刊物《V JUMP》为纪念10周年创刊的抗鼎作品之一。该游戏将对应无线遥感装置，最多可允许4人同时进行对战（3V1或2V2），游戏除了最刺激的对战模式外，还设有含养成要素的RPG模式，而在该模式中更有着众多原创角色可供选择。

(02)VATTROLLER RING



《VATTROLLER X》的舞台设定与近未来，该赛事被定义为新格斗运动，而参赛者则被称为VATTROLLER。比赛在一个封闭的场所中进行，赛场的周围设有几个洞穴，参赛者的目标就是设法将对手击落洞穴。你也可以将其近似理解为“人形桌球”。

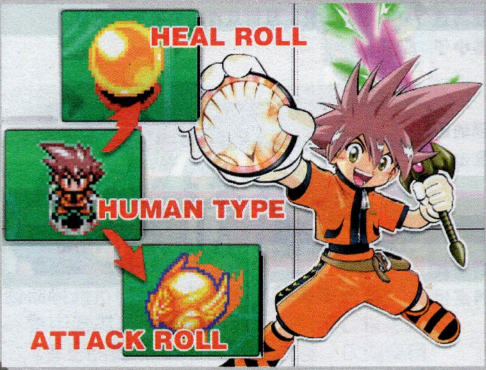


战斗状态

(03)HUMAN TYPE



HUMAN TYPE即人形模式，这也是基本的战斗形态，角色依靠ARM（以下有详解）进行自由攻击。



(04)ATTACK ROLL



消耗斗气使出的一种体术攻击，能给予对手较大的打击，但若被对手反击则会变得失控。

(05)HEAL ROLL



自动体力回复。但在该状态下很容易被对手抓住机会攻击。

系统装备



(06)ARMORLET

由VATTROLLER大赛组委会发行，也是VATTROLLER的证明。它能促进生体能量的增幅，并通过ARM使VATTROLLER实现ROLL实体化。ARMORLET也可以说决定着VATTROLLER攻击、防御、斗气、速度、体力等多方面能力。

(07)ARM

VATTROLLER的武器（总共有128种之多），ARMORLET最多能同时装备3种，不同的武器能搭配使用出不同的必杀技。

(08)BLADE系



ARM的4个基本系统之一，是接近战很有力的武器，其中比较有名的有妖刀、如意之剑等。

(09)STRIKE系



ARM的4个基本系统之一，比较偏重伤害力度的武器。

(10)HUNT系



ARM的4个基本系统之一，主要包括杖、棒以及小飞刀等，作为远距离攻击的武器攻击力较低。

(11)BOUNDER系



ARM的4个基本系统之一，盾状的ARM，主要用于防御对手攻击以及弹开ROLL攻击。

(12)TOOL

能提高VATTROLLER能力的，最大能同时装备两个，在装备好ARM后根据ARMORLET的剩余容量选择装备。

VATTROLLER之真强者



家原辛

与生俱来的卓越比赛感觉加上从祖父处继承来的剑技，使得这个初次参加VATTROL比赛小子人气急速攀升。



宫岛龟

能根据对手的不同选择最适合的斗具，从而从容不迫地面对比赛。



田中隆

拥有能将对手一瞬间击倒的压倒性攻击力，其信条为“攻击就是最好的防御”。



黑泽愁

超高的技术以及冷静的判断是其最大武器，善于抓住对手的弱点进行攻击。

玩家分身



在故事模式中，玩家可以自行选择原创角色进行游戏，于不断的练习与挑战中提高自身能力，努力成为VATTROL大赛的王者！

BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII

最终幻想VII 危机之前
FF7补完计划第一作
FINAL FANTASY VII关联作品陆续登场

文/shin

THE GAME INFORMATION MOBILE	最终幻想VII 危机之前	日版	售价未知
	FINAL FANTASY VII: BEFORE CRISIS		-
	NETWORK ARPG	-	1人
	厂商: SQUARE-ENIX	预定2004年8月31日	

对应手机 NTT DoCoMo FOMA（900i系列）

游戏制作	伊藤幸正
Co制作	北濑佳范
游戏策划	田火田 端
世界观&角色设计	野村哲也
剧本审核	野岛一成

文/无双

不可思议的7年 暗藏在真相后面的“塔克斯”内幕 6年后终于公诸于世的FF7背后的故事

在上期杂志中的掌机大搜查栏目中给大家大致介绍了一下这个以《FF7》为背景的手机游戏，本月官方网站已经开张，就借这个机会系统地给这个游戏做一份前瞻报导吧。

故事背景



一号魔晃炉被破坏的事件6年前，依靠魔晃能源的独占权，支配着国家政治经脉的神罗集团，其繁荣程度已经接近顶峰。

但是，不满神罗独断统治的激进派的反抗斗争造成了太多人的牺牲，对神罗持有对立立场的人逐渐变少，最后聚集起来的一批人成立了反神罗组织“阿巴朗茨”。

他们采用各种游击性质的突击活动，在对神罗内部重要设施进行着破坏。

无法回避当前危机的神罗组织，也在秘密进行着社员集团“塔克斯”的培养，为了稳定当前的形势，这也许是唯一的希望……

相关名词解释

FINAL FANTASY VII

1997年发售的PLAY STATION用RPG，创造了全世界900万的销量，发售七年来仍然存在极大的人气。

神罗组织

前身是一家武器制造公司，之后发现了星球的能源“魔晃”，并积极开采用于贩卖，成为在全世界范围内影响极大的能源供给组织，凭借其强大的资金后盾开始染指政治。

THE TURKS

神罗组织直属调查部门，从部队中挑选出精英人员从事各种机密任务的精锐特种部队。

系统

系统概要

于《FINAL FANTASY VII》中登场的巨大垄断集团神罗组织，该组织中存在的特殊部队“塔克斯”，玩家需要扮演的就是塔克斯中的新人，在游戏中完成各种上级指派的极密任务。



上级指派的任务多种多样，玩家要做的就是尽快完成，尽力成为优秀的“塔克斯”成员



任务执行途中遇到了问题，快去请教主任吧



神罗老头遭到激进分子追杀，我的“塔克斯”快来救人啊！



战斗的方式不止一种，图中所示为先制攻击



利用有利地形快速逃脱也是不错的办法



将敌方逼到角落将对我方有利



逃跑中被巡逻的敌人发现，情况看来非常不妙



与敌人遭遇之后会切换到半自动战斗状态



游戏中有多种多样的魔法，获得方式与手机接收数据有关



使出高段火焰魔法
令敌人不敢靠近

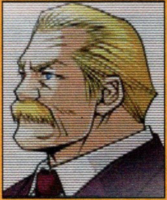


陨石魔法发动，画面十分华丽



被敌人抓起来了，快呼叫
同伴来救你吧

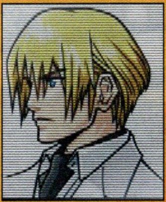
角色介绍



布雷吉丁特·神罗

神罗组织中掌握着所有权力的最高统治者。将组织的前身从一间小小的武器制造厂商经营成为现在的巨大集团，全赖其那丰富的商业经验和狡诈的经营手腕。性格冷酷而头脑冷静，对于有损神罗利益的一切事件会毫不犹豫地抹杀，对于民众的支配采用大量资金收买媒体进行蒙蔽的方式，然而由此引发的民众不满逐渐危及到组织的存亡。

另一方面，神罗的亲生儿子却主张“民众应该为自己的愚蠢反省”的强硬武力支配形式，两种形式思想的对立，并没有影响神罗本人希望长期掌握国家经济命脉的野心。



鲁弗斯

神罗的亲生子，同时也是神罗的副社长，虽然长期向父亲提出强硬的主张，但实际上对没有任何实权一直抱有不满。



威尔德

当时的塔克斯主任，标准的结果至上主义者。“任务执行成功是理所当然的，失败者则是无法容忍的”，“塔克斯”内部的成员们都对其抱有恐惧感。威尔德的过去完全是个谜，本作中第一次登场的人物。



次恩

“塔克斯”成员的领袖，处事冷静自若、公私分明，懂得很好控制自己的感情，以自己尊敬的上司兼老师威尔德为目标而不断努力。



雷诺

喜爱打扮的自恋性格，很少顾及同伴的想法，追求的是自己的乐趣，工作只是完成任务就行了。



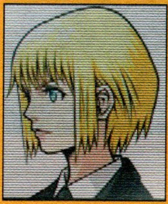
雷诺

忠诚的性格、值得信赖的责任感、很少说话、经常为同伴着想的鲁德，对于信赖的人在内心深处有着深厚的情谊。



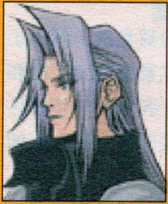
男主角

标准的社会小混混头领，为了与其他混混团体竞争而频繁去盗取自行车，在18岁的时候便以优秀的自行车修理技术而成为头领。言语当中透露着自信和自傲，如果没有受到这次的挫折，其锐气似乎不会受到削减。某日，大胆的尝试潜入神罗大厦，在逃脱中被雷诺抓住，如今在神罗内部以成为“塔克斯”成员为目标而努力。



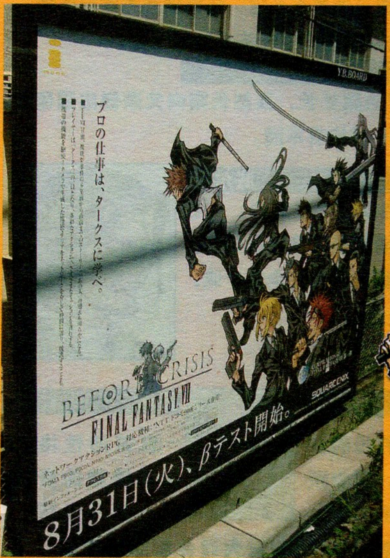
女主角

神罗军事学校的毕业生，由于父亲是军事学校的教官而成功入校。在父亲严厉的教导下，逐渐淡漠了自己原来的性格，以优秀的成绩作为新任第一名成功毕业。其枪械射击的才能、命中精度甚至超过了作为教官的父亲。在手臂被改装为枪械的人反叛事件中得到了次恩的信赖。



萨菲罗斯

神罗组织中传说的战士，与主人公所属的神罗组织塔克斯特种部队中成长，但凭借其超强的天赋很快成为能够独当一面的英雄，在包括神罗组织在内的所有人眼中都是谜一样的人物，俊朗的外表下掩盖着的是常人所无法企及的野心，背负着被诅咒的血统。只相信自己的直觉，执行任务从不依赖其他同伴，在塔克斯部队中无所属、不受约束的存在。





官方公布的墙纸和日本方面为了给游戏宣传在各大地铁站张贴的大幅海报

PATHWAY TO GLORY™
荣誉之路

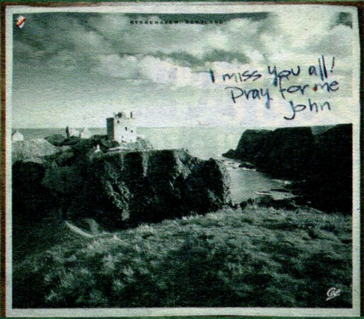
THE GAME INFORMATION N-GAGE
荣誉之路 美版 售价未知
PATHWAY TO GLORY SACT 记忆方式未知
容量未知 1或多人
厂商: NOKIA 预定2004年11月 对应周边 蓝牙无线通讯配件



关于该游戏的影响力不必多言，今年E3展上“BEST SHOW”排位N-GAGE游戏榜首的事实足以说明一切。N-GAGE自发售以来一直处于跌跌撞撞的逆境中，原因很简单，正是缺乏重量级的软件压阵。这回东家NOKIA亲自上阵，倾心打造的这款《荣誉之路》的优秀表现无疑给其用户群注以了一针强心剂。虽然一款游戏并不能撼动NINTENDO的霸主地位，但至少能扳回一城。

战争回忆录 IF WAR IS HELL

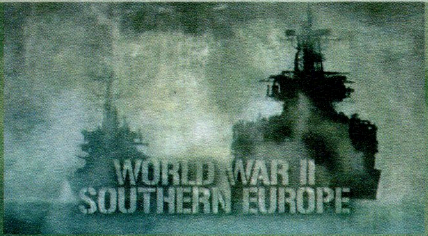
1943，二战中的南欧战场。当战争面临一个结界点时，就急需一股新生力量的注入，玩家所扮演的就是这么一个角色，作为特种部队的成员，你需要深入敌后进行搜索与破坏，为大部队的攻势作铺垫。无论如何战争都是残酷的，虽然这是一场半世纪之前的战争，但如今每每回眸时，都仍会让人心中隐隐作痛。硝烟与弹壳的解决问题方式并不是万能的，我们也希望世界上的这些人文灾难能慢慢绝迹。看到老照片上“I MISS YOU ALL!PRAY FOR ME JOHN”的字样，你会是怎样的感受呢。



→战场的记忆

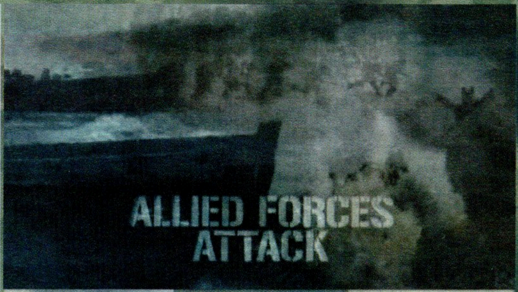


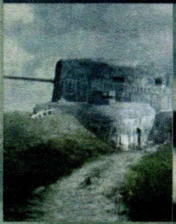
→来自战场的问候

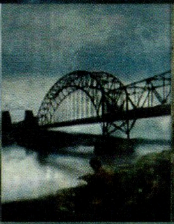


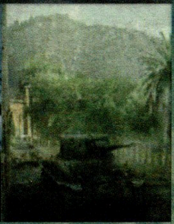
严密的策划与真实的表现

SPECIALITY & REALITY





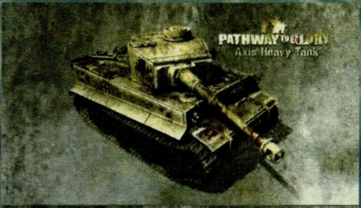


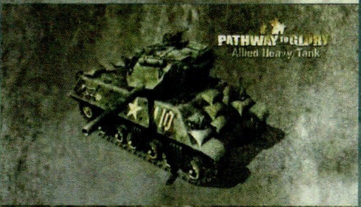


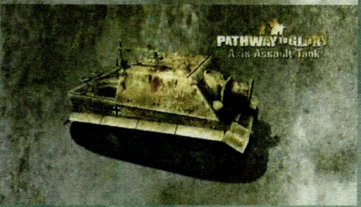
NOKIA专门聘请了二战的军事历史专家作为游戏的顾问，这对游戏的正确导向和战术方面的设计起着重要作用，由此一点我们也可以看出NOKIA对该游戏的重视程度。游戏性与严密性之间的平衡往往是最难把握的，就算是再有名的游戏公司如果忽略了专业这一要素，在游戏中也经常会暴露出一些令人啼笑皆非的BUG，当然这其中有可能存在综合考虑后作出取向的原因。除了策划方面外，数千张实地拍摄的图片以及数百名芬兰士兵进行的动态捕捉也将为该游戏带来最真实感觉。

关于武器

POWERFUL & EQUILIBRIUM







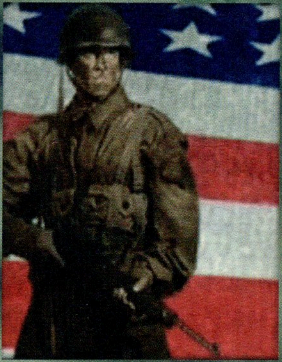
游戏中你将有机会取得丰富且极具震撼力的武器或重型机械，这其中包括坦克、战斗机以及许多在战场上能见到常规武器。不过需要注意的是，游戏中一定要因地制宜选取最适用的武器，因为武器对身体的负荷是会降低队员行动速度的，所以盲目贪多地收集并不可取，毕竟终结者式的人物在现实中是不存在的。



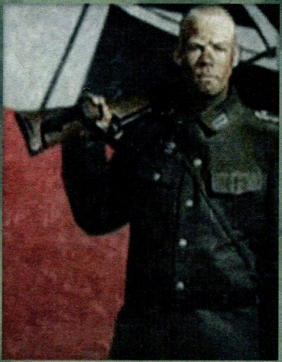
常规武器选择→

关于人物
VOICE & CULTIVATE

游戏使用了人语配音，这不但能凸现每个队员的个性，也能大大增强游戏的临场感。另外，你手下的每名队员都可以在战斗中获取经验值、新技能，另外视任务的完成情况还可以获得勋章，努力把他们都培养成王牌战将吧。



盟军战士 ↑



轴心国战士 ↑

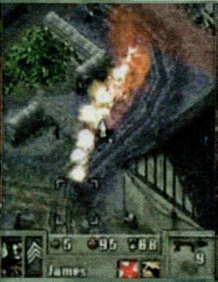


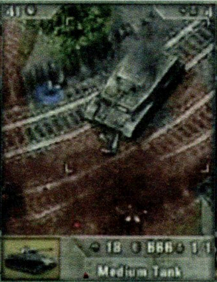
队伍编成 ↑

地图道具设定

虽然战场的画面很复杂，但几乎其中的每一件细小事物都不仅仅只是摆设，你不但可以调查到它们，甚至还可以破坏它们，这也是示游戏细致程度的重要表现之一。



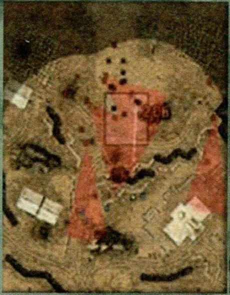






鸟瞰
BIRD'S EYE

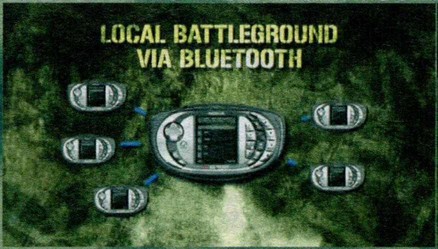
战斗中最重要的是什么，自然是眼观六路耳听八方，在错综复杂的局面中冒进是兵家大忌，况且在该游戏中，玩家所扮演的是特种部队而非敢死队。游戏设定了鸟瞰地图供玩家随时切换，通过该视点可以对敌人的兵力配置以及行动一目了然，根据不同时机选择进行伏击或突袭才是以寡敌众的取胜之道。



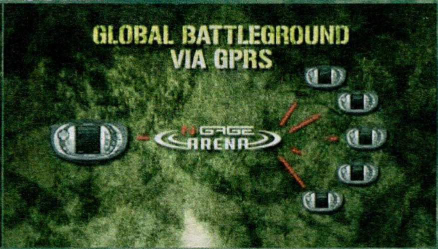


全球范围内的“口袋战争”

WORLD WIDE WARFARE IN YOUR POCKET



蓝牙无线互联模式 ↑



GPRS网络平台互联模式 ↑

在联机作战方面，游戏依然提供了本地的蓝牙无线通讯互联以及NOKIA GPRS网络对战平台两种方式。因此玩家们不但可以在办公室里组织一场小规模的分组局域对抗，也可以与全世界的N-GAGE玩家进行交流。NOKIA对战平台支持聊天功能，还有军衔评定等，可以说这里也是一个验证你军事才能的地方。

《荣誉之路》制作人访谈

THE INSIDER TAKLS

N－N-GAGE官网。

托尼－托尼·维希亚（TONI VIRHIA），NOKIA资深制作人。

★N：托尼，能给大家全面介绍一下《荣誉之路》这个游戏的概念么。

☆托尼：这是一个以动作为主要导向的战争游戏，在其中加入了多人游戏这一要素。但我们的目标不仅仅只是想制作一个能够供多人同时进行的游戏，而是要使其成为大家在过去的家用游戏机上都未曾见过的游戏。

★N：能具体解释一下么？

☆托尼：《荣誉之路》的多人游戏方式有两种，其一是通过GPRS网络平台进行多人对抗，其二是通过蓝牙技术实现最多6人的互联，这两个游戏模式分别称为“全球战网”和“局域战网”。其中GPRS模式中包含了一些新的要素和开关供玩家使用，当你自建一个游戏后便可邀请其他玩家加入，与他们聊天、游戏，此外根据大家的不同表现还会评定各自的军衔等级，如将军、元帅等。

★N：游戏中的世界会随着游戏进程不断发生变化，是真的么？

☆托尼：当然。首先我们为多人对抗设定了3个不同的任务，无论你选择的是轴心国还是同盟国，你都需要不断往返于各个攻防任务中持续游戏，而之前那些被破坏的设备以及阵亡的士兵都仍将存在于地图上。于此一来，在经过长时间游戏过后，战场也会变得满目疮痍，这是很真实的。

★N：这个游戏的最终目标是什么呢？

☆托尼：游戏的背景是二战中同盟国与轴心国的对抗，简而言之，游戏的目标之一就是将各个要塞全部攻占，此外如果你将对方的队伍全灭也能取得战斗胜利。这是个讲求团队合作与联系的游戏，单打独斗是不可能取胜的。

★N：游戏有单人游戏模式么？

☆托尼：当然有。单人游戏模式有着连续的剧情构架，其中共有14个任务，要完成整个游戏大概需要14-30小时吧，当然这是建立在技能升级的基础上的。

★N：制作这个游戏最大的挑战在什么地方呢？

☆托尼：首先在于它需要支持GPRS网络，另外就在于游戏的平衡性，为此我们在制作过程中不得不走遍所有地图的每条路进行一次次验证。我所喜欢关注的就在于在这个多人游戏中，玩家们到底会如何互相协作去夺取胜利。如果届时你能目睹这么一场战斗，你也许就能了解到我们为这个游戏名称感到兴奋的原因吧。



洛克人EXE4.5 真实操作

THE GAME INFORMATION GBA	洛克人EXE4.5 真实操作	日版	4800日元
	ROCKMAN EXE 4.5 REAL OPRATION	RPG	SRAM 记忆
	NO.1604	卡带容量64M	1-4人
厂商：CAPCOM	2004年8月6日已发售		对应周边 GBA专用通讯线

简明攻略

文/优忧



GBA上愈来愈受到关注的大作"《ROCKMAN EXE》系列"终于又推出了资料篇新作——《ROCKMAN EXE4.5》。这个标题可能会让人觉得有些奇怪，但是与之前的几款"《EXE》系列"资料篇不同的是，除了战斗部分，该游戏在系统方面与《ROCKMAN EXE4》几乎完全相同，CHIP也几乎一致。唯一让人感觉不自在的是ROCKMAN的移动变成了自动控制，否则完全可以当做"《EXE》系列"的全新作来玩了。介于这点而言，本作《ROCKMAN EXE4.5》的命名是完全可以理解的。

系统详解

状态界面系统



在不进入网络的时候，状态栏中可选项有如图这些。这时按左可以调查现在的状态和查看得到的重要道具，按右则是翻看月历。而网络中的状态栏只是缩减了几个选项，基本功能一致。

1)锦标赛：参加锦标赛（周六和周日才可以选择，而且必须要在工作日报名才可以进入）。

2)PLUGIN：进入网络。

3)装备：设置L和R的功能，并可以改变CHIP文件夹里的CHIP。

4)图鉴：得到过的CHIP和使用的P.A.都会被记录。

5)E-MAIL：查看别人寄来的邮件。

6)通信：可以连线对战或者交换。

7)记录：只要是在非战斗中就可以储存游戏。



战斗系统说明

在网络中会随机遇到敌人。战斗开始前会先让你选择攻击目标，然后是与该名选择的敌人所保持的距离，黄点代表敌人位置，其他5个数字则表示与敌人的距离。



之后ROCKMAN就会始终与被瞄准的敌人站在一条线上，之间距离会随着之前的选择发生变化。战斗中可以随时按上重新选择攻击目标，按下修改与目标的距离。战斗开始后上方的CUNTOM槽会自动积攒，总共3段，普通CHIP一段能量就可以发动（黄色），NAVI CHIP需要两段能量（蓝色），而GIGA CHIP则必要3段能量全满才能发动。下方3个方格是此时被调出的CHIP，按左右可以选择，之后只要有足够能量，按A就可以发动。

如果你不满意手头排列的CHIP，还可以按B来重新随机选择3张CHIP，但是会消费一格能量槽。战斗中，L和R可以设置NAVI的两种普通动作。可以在状态栏里的そうび中自行设定。每个NAVI都有3种动作可以选择，一般都为普通攻击（バスター），防御（シールド）和各个NAVI都不相同的蓄力攻击。

说明和技巧

自动闪避听起来好象不可能受伤，其实与操作也有直接关系。躲避敌人攻击时的动作会由ROCKMAN自动做出，一般都能闪掉，但要注意的是此时如果不恰当的修改与目标的距离或者使用CHIP攻击，ROCKMAN就会不顾一切的执行命令，这个时候就很有可能被敌方攻击命中。另外就是在使用CHIP时，敌人如果不在可以攻击范围内，那ROCKMAN就会胡乱移动两秒左右，然后空放这张CHIP，这个过程自然是相当的危险。

而自动躲避的优点就在于一些BOSS使出的高速连续攻击，电脑可以快速躲避，比起手动来要安全很多。不过与敌人的距离也非常重要，对于一些高速移动的敌人，可能就频于移动保持距离。其实这个时候可以将ROCKMAN保持在最后排，用来躲避攻击，一旦有攻击机会就立刻移动到最前排迅速使用CHIP。所以说控制的技巧在本作中被加强了，能够熟练掌握正确的CHIP使用和修改与目标距离的时机是取得战斗胜利的关键。

真实时间

本作中的时间观念相当重要。不配合好规定的时间就无法发展剧情，短短的情节起码要3个星期才能完成……(-_-b)游戏中的重要时间主要有以下几个：

1)网络比赛（一天4场）

- 上午9:00-10:00
- 下午1:00-2:00
- 下午4:00-5:00
- 晚上8:00-9:00





在网络中的一些广场看到这种告示牌就是网络比赛地，只要时间条件满足就可以参加比赛，胜利后可以获得一次抽取CHIP的机会。当然，越是困难的比赛可以抽取到的CHIP自然也就珍贵。后期的一些比赛甚至能抽取到GIGA CHIP。

2)锦标赛报名时间

周一到周五，早上6点到12点，规定时间内会在柜台后遇到报名的NAVI。并且一天只能报名一次。

3)锦标赛比赛时间

周六和周日。只要之前报过名，就可以在周末这两天不进入网络的时候看到参加锦标赛的选项。

4)其他

不同的时间在网络中也会出现不同的影响。不仅仅是白天晚上，星期在游戏中也有一些有趣的设定。

月（周一）：垃圾之日，网络里会看到电子垃圾。

火（周二）：火焰之日，火属性的敌人比较容易出现。

水（周三）：水之日，水属性的敌人比较容易出现。

木（周四）：木之日，比较容易出现木属性的敌人。

金（周五）：金属之日，网络中会出现很多可以挑战的领航员NAVI。

土（周六）：土之日，地属性的敌人容易出现。

日（周日）：休息的日子（ZZZzzz……）。

P.A.

虽然抽取CHIP的方式改变了，但是P.A.的系统还是被保留了。只不过使用起来可能困难了一点，而且绝大部分的CHIP组合方式也被改变了。这次P.A.的使用方法是在战斗中点SELECT，然后一段时间内NAVI会发黄光，这个时候顺序选择CHIP，就可以组合成P.A.。

全P.A.表

01. ギガキャノン1 —— アタック+10，キャノン×2
02. ギガキャノン2 —— アタック+10，ハイキャノン×2
03. ギガキャノン3 —— アタック+10，メガキャノン×2
04. ハイパーバースト —— エナジーボム，メガエナジーボム，スプレッドガン
05. ヒートスプレッド —— ヒートショット，ヒートブイ，ヒートサイド
06. バブルスプレッド —— バブルショット，バブルブイ，バブルサイド
07. スーパーワイド1 —— ワイドソード，ワイドブレード，ワイドショット1
08. スーパーワイド2 —— ワイドソード，ワイドブレード，ワイドショット2
09. スーパーワイド3 —— ワイドソード，ワイドブレード，ワイドショット3
10. フレイムクロス1 —— ヒートブレス×2，フレイムライン1
11. フレイムクロス2 —— ヒートブレス×2，フレイムライン2
12. フレイムクロス3 —— ヒートブレス×2，フレイムライン3
13. マッドファング1 —— バルカン1×2，ツインファング1
14. マッドファング2 —— バルカン2×2，ツインファング2
15. マッドファング3 —— バルカン3×2，ツインファング3
16. マグショック1 —— エレキショック×2，マグボルト1
17. マグショック2 —— エレキショック×2，マグボルト2

18. マグショック3 —— エレキショック×2，マグボルト3
19. ジゴクホッケー1 —— エアホッケー1×2，ホウガン
20. ジゴクホッケー2 —— エアホッケー2×2，ホウガン
21. ジゴクホッケー3 —— エアホッケー3×2，ホウガン
22. ヘルブーメラン1 —— ホワイトウエブ1，ブーメラン1
23. ヘルブーメラン2 —— ホワイトウエブ2，ブーメラン2
24. ヘルブーメラン3 —— ホワイトウエブ3，ブーメラン3
25. ドリームソード —— ソード，ワイドソード（ワイドブレード），ロングソード（ロングブレード）
26. ギガカウントボム —— ミニボム，ボーイズボム1（ボーイズボム2，ボーイズボム3），カウントボム
27. ボディガード —— カワリミ，ナビスカウト，ムラマサブレード
28. ポイズンファラオ —— ダークホール，ダークライン，ポイズンアヌビス
29. パイルドライバー —— ガンデルソル1，ガンデルソル2，ガンデルソル3
30. ダークメシアネオ —— ダークライン，バグチェーン，フォルテ（フォルテアナザー）

NAVI的选择



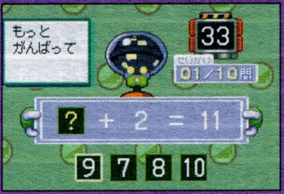
新游戏时可以选择的只有包括ROCKMAN在内的4个NAVI，但是随着通关人数的增加（取得正式锦标赛的奖杯即视为该NAVI通关），可以选择使用的NAVI数量也会逐渐增多。最多可以有13人……也就是下图的上面两排。那最后那排呢……残念，这是要借助读卡器才能出现的特殊NAVI。购买该游戏的正版得到一张芯片，可以通过填涂条形码，最后用读卡器扫描，如果填涂得到的条形码正确就可以得到一个NAVI。

NAVI的更换可以在读取记录时选择。要注意的是，换了NAVI之后，除了能力、重要道具不传递之外，CHIP、ZENNY和BUP PIECE都可以保留。而如果选择回之前的NAVI，就可以回到其最后记录时的状态。当然，不同的NAVI不仅仅在于攻击形式的不同，还可以打开不同的道路，比如GUTSMAN可以打通被岩石堵住的路，而NUMBERMAN则可以开启标有“？”的电子门，还有其他的一些障碍也要靠各自对应属性的NAVI才能解除。

NAVI游戏

游戏中出现的挡路的NAVI会要求玩家完成一些小游戏之后才能通过。有的相当简单，而有的难度可也不是随随便便就能过去的。

NUMBERMAN



算术填空题，没人会卡在这个地方吧？



METALMAN



清理传送带上的垃圾。按B键可以使用机枪消除路上的小石像，而大型的BOSS石像必须要近距离的蓄力攻击才行。需要注意的是最后出现的一红色石像，要击破该石像需要先在远处时尽力射击，然后待其接近后再用蓄力攻击处理掉。

WINDMAN



控制龙卷风吹飞绿色程序。在WINDMAN身体发光的时候按B可以让龙卷风变大，如果在其未发光时按B则会反而龙卷风逐渐消失，最后当龙卷风发红光的瞬间按A就可以将绿色程序吹飞达到目标距离。掌握好WINDMAN的发光节奏是该游戏胜利的关键。

SEACHMAN



在网路2区的地域中限时一分钟要求找到并消灭15个帽子小兵。子弹无限制，按R可以打开侦察镜，但是会消耗下方的能量。敌人分为两种，黄色的移动慢，但是会防；红色的虽然不会防，但被你瞄准以后会高速移动，小心别漏掉了。

ICEMAN

利用CHIP来清除被冰冻的病毒，每种CHIP的攻击范围都不同，在使用了CHIP攻击之后，未被消灭的冰冻病毒会逐渐从冰中复活。两次攻击之后仍没消灭的病毒会开始攻击ICEMAN，ICEMAN可以承受3次攻击。另外这里只要有3张一样的CHIP也会出现P.A.，效果是清除界面里所有的冰冻方块。

NAPALMMAN

与SEACHMAN的小游戏类似，不过难度比较高，攻击方式是大范围的爆炸。过程中还会有领航员出现，击中的话会减少剩余时间。慢慢来吧，看准了再打。

攻略概述

开始新游戏后会先让你调整时间（不明白为什么2004年出的游戏默认时间却是2001年……），之后会让你选择性别、年龄和就学程度。其中就学程度似乎是一个隐藏的难度选择，具体表现为，如果你选择第一个幼儿园程度，NUMBERMAN就会出些相当白痴的数学题……但战斗时的难度表现并不是很明显。

在与选择的NAVI介绍之后会收到邮件，看过之后就可以进入网络。通过自己的主页进入网路一区时会有战斗教学。胜利后前进，在2区通往4区的路上有NUMBERMAN挡着，必须完成小游戏才可以通过（详见上文）。来到4区后，在这里花500Z可以买到道具カットキー，以打开一条2区通往3区的近路，最后在网路3区最深处的柜台里花690Z买到じゅけんひょう。

之后回到网路1区，现在可以打开入口左边的一扇门了，从里面来到网路2区的一个柜台前参加考试。考试内容为10道选择题，题目顺序和内容都是不变的，所

以可以反复挑战，但每次重来要扣100Z。全部答对后，考官会再次要求你搞到一张ピッグハソマー1（NO.87）的CHIP。在网路的3、4区很常见这种敌人。

10题的答案，顺序为：(1)プラグイン；(2)カウンター；(3)サポートチップ；(4)ヒットポイント；(5)プログラムアドバンス；(6)コンボ；(7)ダブルデリート；(8) S；(9) L ボタン；(10)690ゼニー。



如果已经有的话就可以再次和它对话，然后就可以完全通过测试。接着回到3区购买じゅけんひょう的地方，再次与柜台后的人说话，得到参加锦标赛的必须道具“见习いライセンス”，这样就可以准备报名参加银锦标赛了。

在周一到周五的上午6点至12点，在网路3区的中间柜台，与后面的领航员对话就可以付费报名（如果柜台后没人而只是边上出现一个绿色的程序，说明时间不对。另外记住，一天只能报名一次）。



报名之后只要在周六和周日这两天就可以在不进入网络的菜单中看到参加锦标赛的选项。只要在其中获得冠军就可以得到 S ライセンス的奖励，作用是打开通往网路4区到5区的电子门。







接下来的目标是金锦标赛。在网路8区的广场上找一柜台后的领航员报名（注意时间），之后在该区域一处平台上找到3个站成一排的NAVI，他们会开出条件，只有达成条件才能得到道具，否则将重来。从左往右，三人完成的条件分别为：

1)30秒内结束战斗。

2)战斗评价在L8以上。

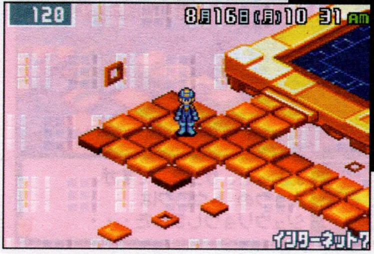
3)战斗后必须得到CHIP。

完成后再回去找刚才报名的领航员，对话后再交给其20枚BUG PIECE就可以完成金锦标赛的报名。在周末顺利通过金锦标赛后可以得到G**ライセンス**，用它可以打开网路7区顶部通往9区的电子门。正式锦标赛的报名点就在12区。



而这个时候必须先完成一系列的委托才能继续参加正式锦标赛。在得到了见习**いライセンス**之后，会收到一封MAIL，查看之后可以在网路3区遇到隐藏的NAVI。战胜之后出网络可以收到下一封MAIL。总共6个NAVI，每消灭一个后出网络就会收到下一个的MAIL，其他5个隐藏NAVI的位置如下图。











全部消灭以后查看收到的最后一封MAIL。再前往网路9区与一个橙色的领航员对话，他会叫你找来某个道具来和他交换打开12区挡路的电子栅栏的钥匙。



先从9区的左边来到网路12区，再从左端的通路回到网路11区。这里会连续交

战3个紫色NAVI和一个黑色NAVI，胜利后回到9区，这时再从右边的路口同样跑到网路12区的另一条路上，从这里可以绕回网路10区。与这里的一黑色NAVI交谈后会连续交战5场，胜利后就可以得到9区领航员想要的东西。







要注意，在10区的路口有SEACHMAN挡着不让通过，与他对话之后选“是”，之后在没有登出过的前提下来到网路2区就可以开始小游戏，目标是在规定时间里消灭2区地图上的15个帽子病毒。成功后才能前往11区。

回9区与他交谈就可以换来开启网路12区电子栅栏的钥匙。要注意的是，这道栅栏要开启一红一蓝两个开关才能解除，这就必须从网路9区的左右两边路口各跑一次12区才能将其打开。最后在里面的柜台便可以看到受理正式锦标赛报名的领航员。





报名的第一步，领航员会给你打开边上通往黑暗网络的门，并要你消灭黑暗网路深处的BOSS。这里的构造相当复杂，敌人也很难缠，一定要当心。最后在黑暗4区会发现一口棺材，调查后交战SHADOWMAN。胜利之后就可以回去找报名的领航员复命，同时获得参加正式锦标赛的资格。





最后在周六通过正式锦标赛的考验，就能成为最后的冠军。





这时该NAVI的剧情也算完成。记录后回到标题画面可以发现有新的NAVI可以选择。如果不切换NAVI，继续以获得过正式锦标赛冠军的NAVI来游戏的话，就可以在黑暗网路中找到最后的隐藏区域——混沌网络。



从黑暗1区一路跑到黑暗4区，从下方的通可以再折回1区，调查1区这里的一扇骷髅门后就能进入混沌网络。





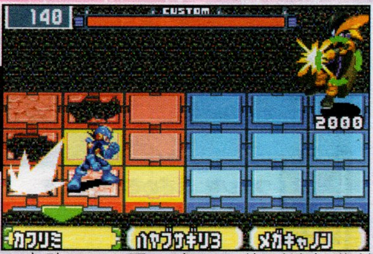


这里没有什么分岔，几乎是一条路线通往混沌2区。一路上有很多NAVI的小游戏，其身后都是些不错的东东。在这里最后的路口处会遇到《ROCKMAN EXE4》中的LASERMAN，打败它之后就能来到混沌2区。不过2区的通道被另外一扇骷髅门锁着，要想进到里面就必须集齐190张普通CHIP才行（惯例了……一句话：加油吧……）。集齐了190张普通CHIP后打开这里的骷髅门，里面可以遇到另外3个NAVI的小游戏。这里还有重要的CHIP获得道具——BUG机。



最后，在尽头的平台上会遇到FORTE，作为系列的隐藏BOSS，其实力从来没有降低过。这次的FROTE与前作中的能力基本一致。加上此时我方的闪避动作是由电脑自动做出的，所以只要合理调整与FROTE的距离就甚至可以无伤的击败它。当然，如果被其打中的话也不是闹着玩的，除了机枪乱射外，其他的几种攻击都几乎可以造成致命的伤害。





击败FORTE后，该NAVI的剧情部分就全部结束了。之后可以考虑换个新的NAVI“继续”游戏。毕竟游戏里还有很多东西只靠使用一个NAVI是无法发掘出来的。



最后的噩梦—暗黑锦标赛

由黑暗网络举办的大型锦标赛，对手都是NAVI最高等级SP级，甚至连FORTESP也会出现，其攻击力之高让人咋舌。要想参见暗黑锦标赛并不是件容易的事，必须要把游戏中正常出现的13个NAVI的全部将剧情完成，并拿到正式锦标赛的奖杯，之后会看游戏的STAFF，看完字幕之后，再按照普通锦标赛的时间安排，前往黑暗网路4区就可以报名了。





NAVI提升HP方法

ROCKMAN：通过从绿色水晶中得到重要道具玩小游戏，每次成功后增加20点HP。或者从水晶得到提升HP上限的东西。

ROLL：通过从绿色水晶中得到重要道具玩小游戏，成功后增加20点HP。或者取得每天都会出现的一只红色心型的资料，有一定几率可以增加20点HP。

GUTSMAN：战斗达到一定场数后，会每次增加10点HP

NUMBERMAN：玩小游戏“计算练习”或每日全对数字人出的题目，每种方法均+20。

FIREMAN：战斗后如果获得的CHIP是火属性的，就可以选择是否让FIREMAN吸收，每次可以增加HP50点。

WOODMAN：把电脑种子（从黄色的水晶中得到）用在网络中有草的地面上会种成大树，每次增加HP50点。

WINDMAN：在网络中与特定的绿色小程序对话并玩WINDMAN的小游戏，通过的话就能增加50点HP。

SEARCHMAN：每次完成狙击的小游戏后，可以增加HP上限20点。

AQUAMAN：战斗后如果获得水属性CHIP，可以选择是否让AQUAMAN吸收，每次可以增加50点HP。

THUNDERMAN：在网络中有电流通过的地板上放置雷神像，每个可以增加HP50点。

METALMAN：玩自己的小游戏，每次可以增加20HP。

JUNKMAN：通过喂食BUG PIECE来增加HP上限，每次增加50点HP。但是第一次的食量1片，之后每两次会要增加一片才能继续提升。

BLUES：通过开绿色水晶得到的重要道具来玩小游戏，通过就可以增加HP上限，每次增加HP20点。





高达SEED 强袭 BATTLE ASSAULT 要点突击

THE GAME INFORMATION			
GBA	高达SEED 强袭	日版	
	GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT	FTG	记忆方式未知
	NO.1612	卡带容量64M	1-2人
厂商: BANDAI	2004年8月9日	GBA专用通信线	

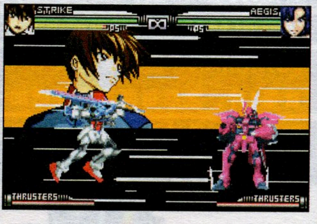
文/好漂亮的猪

自动画原作成功以来，该系列的相关游戏就在各主机上不断出现，类型由ACT到SLG花样繁多，这次GBA上系列的新作类型是FTG。其实对高达游戏而言，这种类型是最能表现各个机体特点的，而且也是最让人有代入感的一种。好，下面就让我们看看BANDAI带给我们的这款游戏吧。

基本系统

作为掌机的格斗游戏，该作有组合按键式的出招方法（AUTOMATIC：自动），简单不易失误，让非格斗玩家也能快速上手；当然，也有传统的搓招模式（MANUAL：手动）。

相转移壑甲（PHASE SHIFT ARMOR）：忠实动画里的设定，机体都有PS槽，能直接抵御机炮的攻击，随受敌人特定攻击和自身激光武器使用的次数减少，另外SEED模式发动后会不断减少。

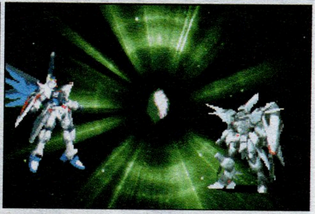


OS设定：有机体强度、命令方式、推动力分配3项设定，可以像动画里一样随环境不同而打造合适的机体。

即时闪避：防御对方攻击后瞬间按R，可冲到敌人后方，若按的是攻击键则形成防御反击。

受身：机体当然和人不同，这里的受身不是在倒地时才用的，而是被击飞时可以按攻击键起身（遭受某些击飞技不可受身），便于反击和避免某些连技的攻击。

SEED模式&超必杀：类似格斗中的暴气，发动时有无敌时间（能中断对方攻击）和有利的反应时间，只有在该模式下才可以发动超必杀，抓住机会连续使用这两个系统能给对方较大伤害，甚至一发逆转战局！



飞行：按R键配合方向可以飞行，推动力槽随之减少，游戏中滞空时相对比较安全，且某些武器只有在空中才能使用（注意，前后跑动也算滞空，但是不减推动力槽）。

基本操作

以下操作以自动为准，手动时必杀的发动为↓→↓←+A，超必杀的发动为↓→↓←+B，也就是类似《KOF》中八神的八稚女出法。

- B：拳/手/剑 类近身武器，可连击多段
- A：机炮/光枪 类远程武器
- L / 按住L+B（或A）：必杀（配合方向会有不同变化）
- R：飞行
- ←+B：重击（破坏防御，有麻痹效果，某机体无此效果，下文加*标注）
- ↓+L：SEED模式/超杀 发动

出招表

1P位置为准



STRIKE



- 拳：B
- 脚踢：↓+B
- 突刺（3段）：→+B
- 脚蹬：←+B
- 下斩：（空）↓+B
- 机炮：A
- BEAM步枪：→+A
- 破城炮：（地）L
- 镰刀脚：（空）L
- 超必杀：重剑斩

作为主角的机体自然实力不弱，何况这次STRIKE拥有3种装备，武器涵盖远近全射程，更有强力的对空技“镰刀脚”。另外超必杀更一次击杀型，不会因为距离因素造成威力被影响的情况，不愧“强袭”之名！

AEGIS



- 拳：B
- 剑刺：↓+B
- 突刺（3段）：→+B
- 上下中3连刺*（空中可）：←+B
- 下斩：（空）↓+B
- 机炮：A
- BEAM步枪：→+A
- 十连斩：（地）L
- 破城炮：（空）L
- 突击飞钻：→+L
- 超必杀：飞行捕杀

机体“圣盾”也有着不俗的威力，攻击多为激光剑，可以轻易形成10HIT的必杀更是无比爽快。虽然没有破防的招式，但突然性极强的必杀足以弥补这点。超必杀的有效范围有限，近身发动比较有效。剑法刀钻，一击脱离，是适合近身缠斗的机体。

DUEL



- 拳：B
- 上挥剑：↓+B
- 突刺（3段）：→+B
- 盾击：←+B
- 剑上挑：（空）←+B
- 机炮：A
- BEAM步枪：→+A
- 小导弹：（空）↓+A
- 激光炮：（地/空）L
- 大导弹：（地）→+L
- 超必杀：近身剑击

虽然机体名为“决斗”，但是其近战的优势却不明显，空中发的小导弹命中率不敢恭维，只能用于滞空时的牵制，背部的激光炮只要蹲下即可躲开。总之该机体的能力比较尴尬，实力一般。

BLITZ



- 踢：B
- 上挥剑：↓+B
- 挥剑（3段）：→+B
- 剑上挑*：←+B
- 前摆脚：（空）←+B
- 导弹3连发：A
- BEAM步枪：→+A /空A
- 导弹雨：↓+A
- 爪前抓：（地）L
- 爪斜下抓：（空）L
- 爪斜上抓：←+L
- 超必杀：1.隐型；2.剑突刺

原侦察用的机体，恰如其名“迅雷”，攻击频率快，武器威力也较大，飞爪成功后可以进行很多追击，比较适合打心理战，出奇不意。该机体的超必杀比较特别，有两段，隐身后，如果对方在你防御时做出攻击动作，就会自动使出第2段。

BUSTER



- 挥枪托：B
- 扫腿：↓+B
- 肩撞：←+B
- 左手BEAM步枪（空中可）：A
- 右手BEAM步枪（空中可）：→+A
- 小导弹：（空）↓+A
- 炮扫射：（空）L
- 破城炮：（地）L
- 超必杀：超级扫射

典型的远程攻击型机体，小导弹的精确性较高，尽量保持与对方的距离进行牵制的打法才是王道。攻击方式决定了该机体的PS装甲消耗较快，所以在OS设定中不妨对此进行适当的调整。

CALAMITY



- 挥枪，盾：B
- 盾击：↓+B
- 盾劈：←+B
- 弹腿：（空）←+B
- 导弹（空中可）：A
- BEAM步枪（空中可）：→+A
- 破城炮：L
- 超必杀：光束射杀

地球军3小强中的炮战型机体，该机体的近战能力较BUSTER好些，但仍应该遵循牵制的打法，必杀的威力不错，应多多使用。

FORBIDDEN



- 挥镰刀：B
- 镰刀上挑：←+B
- 镰刀扫：↓+B
- 镰刀突进：→+B
- 机炮：A
- 长机炮：→+A
- 3向机炮：（空）→+A
- 破城炮：L（蓄力中有攻击判定，↓/↑可使光束弯折）
- 镰刀突击：→+L（有防御盾，效果同重击）
- 超必杀：镰刀死神

比较怪异的机体，但实力也很强劲。镰刀攻击范围虽大，但是近处存在死角。必杀攻击时会立起护盾，能防御激光类武器因而相对安全，也令对手感觉十分棘手，心理战推荐。显然是不利于近战的机体，但是很可能成为“BUSTER KILLER”。

RAIDER



- 锤：B
- 锤下扫：↓+B
- 锤扫：→+B
- 短-锤鞭：←+B
- 锤下击：（空）←+B
- 双管机炮：A
- 短-破城炮：L
- 长-锤鞭：→+L
- 飞鹰冲撞：（空）L（↓　↑可微调方向）
- 超必杀：死亡飞行

武器是锤决定了其不灵活的特性，出招速度慢是不小的硬伤。“飞鹰冲撞”的范围较大，对空对地的效果都很好，是干扰敌人动作的好办法。超必杀的范围其实很远。综合实力一般。

隐藏机体

CGUE



- 剑：B
- 铲腿：↓+B
- 突刺：→+B
- 剑上挑*：←+B
- 剑下斩：（空）←+B
- 机炮：A
- 机炮散射：→+A
- 冲撞：L
- 超必杀：十连斩

强力机体之一，该机体除了不需要PS装甲外（其PS槽是耗不尽的），招式也很实用和全面。“冲撞”的连接很灵活，单独使用也非常有突然性。再者，其攻击也能极大消耗对方的PS槽。不愧为强敌“面具男”……

ASTRAY



- 拳：B
- 剑下斩：↓+B
- 突刺：→+B
- 推掌：←+B
- 横摆腿：（空）←+B
- 机炮：A
- 剑上挑（腾空）：L
- 突进斩：→+L
- 剑上挑：←+L
- 超必杀：九连斩（第九斩手动按A）

外传中的机体，动作很灵活，PS槽对其也没什么用处（因为没有消耗PS的招式）。“剑客”的称号应该是非常适合它的，3个必杀都是用剑，区别很微妙，还可以形成连击，威力较大。超必杀的最后一下威力大，但是需要玩家自己判断距离和时机。

FREEDOM



- 拳：B
- 下踢：↓+B（可接　+B滑铲）
- 剑突刺：→+B
- 蹬腿：←+B
- 镰刀脚：（空）←+B
- 下崭：（空）↓+B
- 机炮：A
- BEAM步枪：→+A
- 肩-破城炮：（地）L
- 腰-破城炮：（空）L
- 超必杀：全弹射击

该机体可以视为STRIKE的加强版，强力机体。想必FANS对它的感觉会比较特殊吧，那全弹发射时的经典场面不知道会让多少人心头一震。

JUSTICE



- 拳：B（最后以双剑回旋收招）
- 下踢：↓+B
- 剑突刺：→+B
- 重斩：←+B
- 横斩：（空）←+B
- 下斩：（空）↓+B
- 机炮：A
- BEAM步枪：→+A
- 背部机炮：（空）A
- 回旋镖：（空）→+A
- 二段光束：L
- 超必杀：剑枪合击

比较适合打持久战的强力机体，"回旋镖"的牵制作用会让对手非常头大，丰富的剑技用起来大开大合，非常有霸气。虽然必杀的"二段光束"有蓄力时间容易被中断，但是反过来说，也是"虚虚实实"难以预料。

实用连技推荐

STRIKE
* B->→+B->→+B->L（4HIT）

AEGIS
* ↓+B ->B->←+B->L（15HIT）

DUEL
* →+B突刺（3HIT）

BLITZ
* ↓+A ->A->→+A（7HIT）

* ↓+A ->A->→+B（8HIT）

BUSTER
* A->→+A ->L（3HIT）

CALAMITY
* →+A ->L（较远距离）

FORBIDDEN
* B->B->↓+B（破防）->L/→+L

RAIDER
* B->B->→+B->L/→+L

CGUE
* B->→+B->→+B->L（L->视距离）

ASTRAY
* B->B->B->→+L->←+L

FREEDOM
* B->B->←+B;

* B->→+B->→+B->L

JUSTICE
* ↓+B->↓+B->B

* ↓+B->B->B

隐藏要素/小游戏

* 选机体的时候按住SELECT，可以使用2P的颜色。

* 全机体通关可开启VERY HARD难度

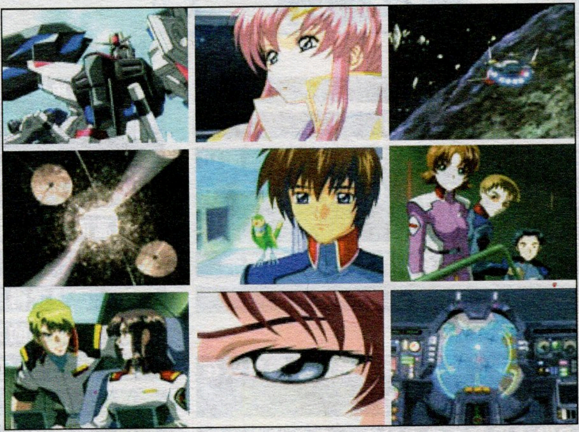
（在此特附上已经全机体通关的一个密码：W2?8RSD04）。

* 确定有穆少校驾驶的STRIKE存在，但是取得方法不明……

（其实就是换上了穆的头像而已，机体招式不变）

* 通关画面是个HELLO小游戏，按A键次数和画面上飞出的HELLO相等，看着满屏飞着这些小可爱感觉还是不错的，但是手指就比较受罪了……

小结



首先，这是一款改编自动画的游戏，说它FANS向是难免的，但是它作为一款格斗游戏，表现应该是不错的。游戏既保留了原作的经典武器和场景等要素，也体现了格斗游戏不可或缺的爽快感，战斗系统与各机体的设定也比较平衡，画面和背景音乐也很细致悦耳，甚至在某些细节也做出了表现（例如机体落地时地面的震动）。当然，还有项目齐全的各种模式，最后大家看看它的容量大小，才32MB啊！

当然，游戏不足也是有的，比如PS槽的设定不完全，当其消耗完毕后，激光武器却仍能够使用，这无疑违背了原作的设定，也削弱了PS槽存在的作用，从而出现玩家盲目进攻和对弹药不够节制的现象。其次，对于游戏中每人都能SEED爆发的现象，看过动画的人对此应该都回狂汗不已吧……由于SEED模式发动的有利因素与超必杀“后发制人”的性质，两人对战时也许谁都不愿意先行爆发该模式吧。“高风险高回报”，也许这是优点也不一定，反正有机会和真人对战的玩家也不会很多。

总之，这是一款不错的游戏，是夏日休闲的不错选择。如果你还是动画原作的观众的话，快来吧，挑上自己喜爱的机体，感受一下驰骋沙场的快感吧！

THE GAME INFORMATION GBA

召唤之夜 铸剑物语2	日版	5800日元
SUMMON NIGHT: CRAFT SWORD STORY 2	RPG	EEPROM记忆
NO.1629	卡带容量128M	1人
厂商：BANPRESTO	2004年8月20日已发售	



文/chinagba/jshmily

基本操作

地图画面操作

A：确定，攻击

B：快速行走，取消

L/R：菜单画面前后切换；地图画面切换武器；战斗画面L键选择切换武器，R键切换魔法

SELECT：与召唤兽对话；剧情提示

START：呼出主菜单

战斗中操作

A键攻击，随着武器重量的不同可以在战斗中打出不同连击。

B键使用魔法或者防御。变身状态还可以使用最终奥义。

快速按前两下可以疾进，按上可以跳起。

主菜单

装备：主角装备的武器和饰品，武器有锤子、剑、斧、矛、拳套、钻子共6种。武器可以装备3个在战斗中切换，饰品只能装备一个。

辅助装备：召唤兽可以装备的魔法，随着等级提高而觉醒，最多只能装备4个。

アイテム：道具。

魔法：已经觉得的魔法。

武器：所拥有的武器。

ステータス：角色状态显示。

贵重品：引发剧情或者换取好装备的必要品。

秘传：武器图鉴。

怪物图鉴：—

操作调节：更换操作键位。

注意：右方的宝石数影响魔法攻击次数，下方的武器耐久值的槽影响武器的使用。

流程攻略

由于本游戏的迷宫都相当简单（基本都是单线程，除了最终迷宫稍微麻烦以外），所以迷宫部分只对难点进行详解。

游戏开始后可以选择男女主角，本人选择的是女主角エア。和リョウガ对话后尾随其走到上方，从机械战士、鬼の子、恶魔、兽人中选择一个作为召唤兽，然后开始第一场战斗。胜利后召唤兽加入，本人选的是恶魔ディナ。一段冗长的对话后终于到了自由活动时间，

屋子内剑状的光是记录点。到村子上方的集会场举行仪式后ディナ正式成为同伴。在村里转转后回家完成锻剑事件，ベルグ认定主角通过了试练，休息后进入第二天。





一大早到村子下方的リョウガ家前与其对话，他要我们去ゴウラの门前找リンリ。ゴウラの门在村子的上方，刚到不一会リョウガ就来了，随后又来了个不认识的人，自我介绍后知道他叫ゲドー，三两句话后他忽然抓住ディナ要挟主角进入ゴウラの门内。在ゴウラの门内他召唤出一个怪物，于是开始了游戏的第一场BOSS战（HP200，如果准备了锻造好的剑，这战就会相对轻送）。胜利后不死心的ゲドー再次召唤怪物，リョウガ不幸被变身为召唤形态，上前吸收了封印力量后，狂暴化的他一举击倒了前来增援的众人，也打碎了主角的剑。看着倒在地上的众人，主角在震怒下也变身了，游戏于此也正式开始……





从梦中醒来后赶紧去看望2F的ベルグ，得知要救被恶灵附身的リョウガ就要收集魔刃，而要得到魔刃却要先借助サモナイト石的力量。随后去集会场，剧情后从オルカ手中得到铁矿石和剑素材，回家锻剑却因为技术不到家而把剑打折了（毕竟还是见习い锻造师嘛），这下只好去クリーフ村外的ふもとの森中找素材了（从最左边出村，出发前可以在家中发亮的桌子上拿到200P）。一出来就可以看见一个传送点，虽然现在还起不了什么作用，但还是用锤子敲一下使它亮起来吧，另外旁边的箱子和桶也都是可以打碎的。下行左拐拿到剑素材，然后就回家锻剑吧，因为用锤子对付敌人实在是很别扭。







装备好重新锻造的剑后利用剑削掉草下行可以发现新的武器素材，赶紧用它回家锻斧子吧，这样就可以用斧子劈开树桩去新地方了（游戏中要随时注意武器的耐久值DUR，记得及时用道具修复或回家修理）。随后再次劈开一个树桩得到矛的素材，建议这时候回去锻好矛，并休息回复体力值（在家中工房的床上

可睡觉）以应付随之而来的BOSS战（200HP），要是觉得难得话可以在附近练练级，升级时的奖励是由自己自由支配的，第一项是攻，第二项是防，第三项是敏。随后可以看见新的传送点，用锤子敲击使之变亮后，就可以传送到去过的地方了。





进入风の封刃砦内部，碰见了ラクル和クーミン，接受ラクル修剑委托后返回工房，修好坏剑后将其交给ラクル后他又会要求主角去寻找一种草（真是得寸进丈啊）。出了砦来到外れの森，可以拿到拳套的素材和钻子的素材（前者需要用矛隔着树桩拿到），随带说一下，森林中树上的果子也可以用矛得到，而看到三角形的标志踩上去可以回复体力。下行看见オルカ和一个不认识的人正遭受怪物威胁，路见不平自然要拔刀相助（BOSS战，HP500），胜利后得到叶龙のトゲ。交谈后得知陌生人叫ガブリオ，剧情后调查本块地图内下方的草可得到草药，回到砦中将草药交给ラクル后回家（此时可以去挑战村中上方的人所带的怪物，获胜后可以获得不菲的经验值和好道具，可惜游戏中一天只能挑战一次）。





次日起来，先在村子里逛逛吧。道具店有卖道具，另外里面还有一个村民会热心给你讲解游戏的系统和锻造指令的问题。由于前面系统已经介绍了，这里就主要讲讲关于锻造系统：锻造工房的初期，只有作制和修理两个选项，当获得称号一般锻造师可以使用指令解体，即把武器素材重新释放，但是合成的原料矿消失；当获得称号村一番の锻冶师后可以使用一段强化，即给武器附加其他能力值；当获得名の知れた锻冶师可以使用两段强化，达到一流の锻冶师后则可以使用三段强化。了解这些后继续开始冒险吧，前往风の封刃砦，与众人对话后决定寻找下一个砦。沿着上次的路走到上次捡草药的地方，爬下楼梯，进入雄叫びの洞窟，单线程的路线不多说了，注意中途的一个回复点不要错过。继续前进遇到ニ-ニャ，选“是”她会当向导带路，把主角领到了一个死胡同说了一通话后她又返回了（玩我？），回去走到十字型交叉路口向下走，用拳套弄开挡路的石头，右行得到剑素材，左边用钻子钻开进入可以获得斧素材，返回走到十字路口初，追踪ニ-ニャ往上则会发生BOSS战（HP450）。



回到村子后，在ゴウラの门前见到リンリ，与之对话后就可以出村。再次到雄叫びの洞窟继续未完的路，通过以后进入水の封刃砦，发现ゲド-早就在这里多时了，又是BOSS战（HP600）。打败ゲド-的召唤兽后他就离开了，与ニ-ニャ对

话，她会让我们回村子去找**タタン**和**オルカ**。随后去水の封刃砦找到**タタン**，回到自己家中可以看见**オルカ**，对话后休息一晚。





次日一大早，**オルカ**忽然古古怪怪说在道具屋下方的崖上等主角，来到约定地**オルカ**回要求与主角单挑，取胜后前往水の封刃砦，这下总算可以从上方出去了。出去后进入迷いの森地下，从第一个洞穴进去可以在宝箱中拿到火炎の矿石，出洞穴向下，中途第一个坑不要掉下去了，到了第二个坑落下去，上行可以看到新的传送点，赶快先回村子整理装备吧。到达雷の封刃砦后与机器人**ブルニ-ド**对话后，它会夺去主角身上的贵重品父の形见，被激怒的主角变身，能力也大幅强化，BOSS战开始1000HP（该状态下主角武器即使不攻击也会处于磨损态，不可以使用魔法，但是可以使用最终奥义，当武器耐久值为零时变成平常态）。战斗胜利后得到赤さ魔石，使用后就可以在战斗中变身了。在上面的房间右上角得到灰色的**サモナイト**石，把它交给**ブルニ-ド**，它会要求你去寻早其他3块**サモナイト**石。回到水の封刃砦，和**リンリ**对话后得到紫色**サモナイト**石；回家后**タタン**和**ラクル**已经在家恭候多时了，对话后获得绿色的**サモナイト**石。这样把自己手上的两块**サモナイト**石交给**ブルニード**后，回到雄叫びの洞窟和**ニーニヤ**以及**オルカ**对话，得知最后一块**サモナイト**石在雷の封刃砦后面，这样雷の封刃砦上方的忘れられ森林就可以通行了。



通过上方忘れられた森，在靠上的第二坑落下后出去，出洞穴后往下，在图示位置的坑落下可以得到一个拳套的素材，然后可以再次碰到**ガブリオ**，随后一直右行可以得到一个枪的素材。返回到得拳套素材坑洞的右边一个坑洞再次落到忘れられ森林地下，用拳套开路（沿途可以得到疾风の矿石）前行，来到炎の封刃砦进入后BOSS战（HP1280），取胜后可在上方房间得到红色的**サモナイト**石（BOSS战胜利还可以得到加速**モ-タ-**）。这样所有的**サモナイト**石就收集齐了，回到雷の封刃砦后把最后一个**サモナイト**石交给**ブルニ-ド**，它表示自己虽然集齐了所有**サモナイト**石，但是要明天才能再启动。主角决定回去前先告诉**ニ-ニヤ**明天出发的事，于是再次去雄叫びの洞窟找**ニ-ニヤ**交谈，之后回去休息一个晚上。



次日前往雷の封刃砦，发现众人早就已经来了。为了寻找魔刃，**ブルニ-ド**利用**サモナイト**石之力把主角转向新迷宫朽ちた机械迷宫（与**ブルニ-ド**对话选第一项转移）。1F直接通过即可（可用锤子锤打机关改变电梯行走方向得到新的钻子素材）。2F坐电梯到达下方门，进入后展开BOSS战（HP1600）。胜利后地下却裂开一个大坑，

主角掉了下去，还好两人都没什么大碍，这时候大家也都来了，对话后继续分头行事。4F注意多用锤子改变方向，最后读了石碑上的字后用电钻钻开通路，进入里屋取得第一把魔刃，在完成BOSS战（HP950）后原路回到家中。





第二天出村，发现ク－ミン和ラクル也在森林入口处，对话后前往雷の封刃砦，利用ブルニ－ド的传送前往新的迷宫常夏の海洞穴（由于水属性敌人居多，所以合成火属性武器将会轻松很多）。一路前行，用锤子敲打开关后救出ビヨ－ン，但是上行却被アクアユレメント挡住了去路，而ザ－ネ凭借美色通行，ビヨ－ン气呼呼离开，主角试图色诱アクアユレメント，未果……看来只有原路返回了。回雷の封刃砦带上MMリンリ，谁知道アクアユレメント却翻脸不认人，只放MM过去而不让主角过去，好好教训一下它（HP2000）吧。通过后来到魔刃的所在地，正要拨剑，ビヨ－ン却来了，原以为他好有骨气，结果却是去换了身MM的衣服前来……ビヨ－ン告诉主角一拨剑就会引起洞穴塌陷，没办法，只有按他说的前去寻找ヒヌメ石了。上前又有BOSS战，パスゥ的召唤兽HP3000，胜利后得到ヒヌメ石，借助它的力量顺利获得第二把魔刃。然后沿路返回，借传送点回村村。



第二日一早来到村中ゴウラの门前引发剧情，之后前往雄叫びの洞窟，发现那里的ボルガノ暴走化了。回到ゴウラの门了解原因后再次前往朽ちた机械迷宫，到达3F会发现オルカ等早就已经到了，并且得知要修理ガンヴァルド必须要6F的部件。左行下到6F，走最左边的梯子会遇到BOSS（HP3200），打败它得到部件后原路返回。回到村中的ゴウラの门与トウメイ对话，他要我们去村中钓鱼以换得有灵气的对魔矿来打造去魔刃。



MINI游戏钓鱼指南

(1)按A键抛出鱼饵，POWER大抛得远，鱼的点数会更高，但是相应的也更难钓起

(2)等待鱼上钩后按A键

(3)当显示“FISH ON”字样的时候，开始按A键，POWER槽越大越好

在限时内钓满5条鱼则游戏结束，如果时间到了游戏也会自动终止。钓得鱼后就可以得到P点数，不同种类的鱼点数不同，使用高级鱼饵则可以钓点数的鱼，但相对的将其拉离水面难度也增高了。而换取对魔矿需要的点数是350P，大家努力吧。





得到对魔矿后回到家中就可以锻造魔曲刃了，把它交给トウメイ可以得到退魔の剑。得到退魔の剑后去找暴走状的ボルガノ，无视ゲド–的阻挡，主角一行乘上了它，但是却遭到敌机的狙击。主角驾机击毁敌机后，却发现ボルガノ外面有了ゲド–召唤的召唤兽，BOSS战（HP3400）！胜利后ゲド–按照惯例撤退，ボルガノ却再次不听使唤起来，幸好有刚得到的退魔の剑才将其平息。岂料刚刚使ボルガノ安静下来，老对头リョウガ带着パスウ又来滋事……还好不用战斗，结束剧情后回到クリ–フ村。

次日来到ゴウラの门接受村长和トウメイ拜托后，前往雷の封刃砦转移到新迷宫极寒の冷溪谷（当然还是用火属性武器比较爽哦）寻找第三把魔刃。沿途碰到小孩会误以为主角是恶の召唤师而逃跑。途中的宝箱可以由有冰的地面左上角右下滑到图示位置，再右上滑一步，即可进入得到宝箱中的水晶石。一直右行会碰到几个不认识的人自称是恶の召唤师，回想起之前小孩的话当然不能放过他们了，BOSS战（HP1500）。胜利后才得知他们也是感到这里有邪气才来此地调查的。别过后上行救出被狼包围的小孩，把他们护送回原来的地方，再继续前行，遇到パスウ和ゲド–，パスウ召唤出一个巨大的冰雪巨人，发生BOSS战（HP4500）。胜利后得到魔刃クウガ，依靠恶の召唤师军团アメル使得洞穴没有崩裂，向他们道别后回到村子。









次日为了寻找パスウ–行的下落，在ボルザツクの花园（水风の封刃砦之间外わの森的地方）发现了パスウ，这次她又召唤了新的怪物（HP5200），胜利后得到魔族の角。回到家中得知黑の剑士有可能携带着最后一把魔刃。在ボルザツクの花园下方看见他，随即发生BOSS战（HP1500），战胜他后发现他竟然是……ガブリオ！解释了自己隐瞒身份的原因后，他把タタンのお果子转交给主角就离开了。顺着他离开位置的下方来到了归らずの森（注意归らずの森地下有两处颜色不同的石头，钻子钻开后有

宝箱），走到最右边有三个木桶的地方上行，从坑洞落下，左行到最左边用钻头钻开墙壁进入，没有岔路（中途可以得到拳套的素材），一直上行与被控制的**オルカ**交战（HP2000），胜利后让其吃下**タタンのお果子**恢复神智，取得最后一把魔刃。其后**ゲドー**由于计划失败而恼羞成怒，BOSS2连战（**ゲドー**与其召唤兽，HP1700和1500，之前一定要保留些战力，战斗中只要打倒**ゲドー**就可以获胜了）！获胜后原路回到家中休息一晚。

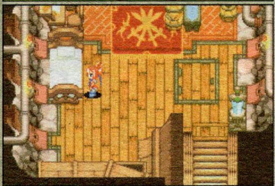
次日再次来到**雷の封刃砦**向迷宫牧工汤**けむり**热汤地狱（这里敌人多为火属性）。这里的地形由于热气的缘故有时会看不见，到里层会发现**クウヤ**和**コヒナ**两人正在洗澡，可能是因为被偷窥的缘故吧，两人极度不爽，于是双方发生冲突（HP1750，1700），战后两人会告知洞穴内部有最后一把魔刃。走到洞穴最里面果然看到了最后一把魔刃！可就在主角要拔起它的时候，**コヒナ**却带着他的召唤兽阴魂不散的追来，一场恶斗不可避免（HP6700），胜利后得到**鬼神の角**。再次前往拔起最后一把魔刃，还没来得及高兴，**リヨウガ**就来了，眼看魔刃就要被夺走，**ガブリオ**前来救援，结果却被一下撂倒……看来还得主角应付，这也是第一次和**リヨウガ**交手（HP2500），胜利后**リヨウガ**却倚赖强大的魔力一下把主角打倒，魔刃也掉落出来，**ガブリオ**趁着**リヨウガ**分神捡起了魔刃，**リヨウガ**为了得到魔刃要对**ガブリオ**施加杀手！在这紧要关头，主角终于再次觉醒了，凭借变身之力……醒来时发现一切都结束了？眼下也管不了那么多，最重要的是先把魔刃拿回家吧。





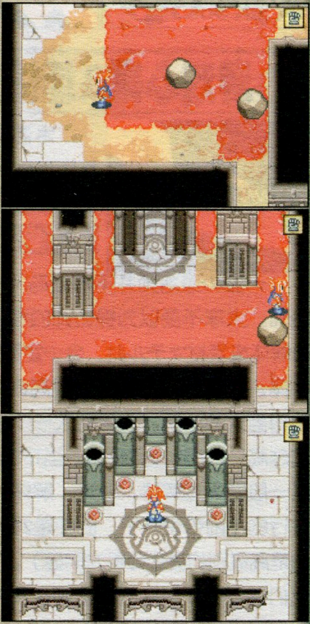






第二日来到广场找到**ディナ**，整理一下装备后前往**雄叫びの洞窟**找到**ニーニャ**一干人等，剧情后进入**雄叫びの洞窟**内找到**トウメイ**，他告知需要用**渦潮のエピハサミ**锻造新的武器**渦潮の大剑**（要是没有**渦潮のエピハサミ**可去**常夏の海洞窟**打48号怪物有一定几率可以获得），把**渦潮の大剑**交给鱼塘边的**トウメイ**后就可得到**退魔の剑改**。出村子后被传送到**雷の封刃砦**，看见了**パスウ**，她又召唤出新的召唤兽，又是强制的BOSS战（HP为1500，1200，同样只要打死了**パスウ**战斗就结束，当然为了EXP可以优先消灭她），战后使用**退魔の剑改**，**パスウ**身体里的恶灵被击退后和**ニーニャ**合为一体。剧

情后回家在床尾取出魔刃，前往ゴウラの门，解开封印后リヨウガ会再度前来（HP3000），打败他后，ゲド－捉住了タタン前来要挟，就在这时リンリ前来，用闪电魔法击倒ゲド－。就在大家都以为得救了的时候，リンリ忽然变身，在捉住了タタン和オルカ后，她和ゲド－一后一前走进了ゴウラの门内，主角醒来时发现已在家中，略作整顿和大家对话后知道了リヨウガ及其姐姐リンリ的身世，最后的决战马上就要开始了！



进入ゴウラの门前，ベルグ会前来“送行”，并检验主角的实力（HP2500），胜利后取得道具通讯机，然后就可以进入ゴウラの迷宫了。地下1阶最开始处用拳套把石头推到两边压住两边的开关即可开门。有滑动地板的路面把两石块推成图所示的样子后，人滑到右上方位置，然后把左边的石块推到对应位置再推靠下的一块即可。地下2阶把石头推到相应位置挡住可进入地下3阶。



地下3阶出来以后右下行走到地下4阶并到图示的房间，然后用锤子敲击第1，3，4个开关。开关启动，由该房间正上方进门，进入地下5阶，推开石头，并且推到滑的地面起阻挡作用，前行剧情后BOSS战（HP3500）。

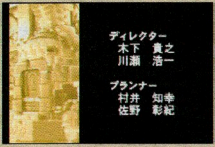




虽然胜利了，但是ゴウラ却吸收了4把魔刃的力量而复活。现在的エア显然不是对手，战败后回到迷宫入口，由于普通攻击不能伤害BOSS，在得到ディナ给予的光の结晶石后，回去打造最强的能伤害最终BOSS的武器再与其作最后的了段吧！打倒普通态HP12800的BOSS后，它会变身为最终形态，其HP是恐怖的……40000！当然，主角也会变身为召唤态，胜利后就是漂亮的爆机画面了，留给大家慢慢欣赏吧。

ENDING SCENE







游戏心得&后续攻略

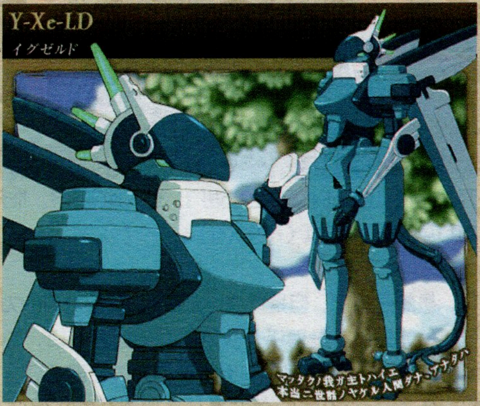


本游戏有着众多隐藏要素，而且穿版后还增加了新迷宫，二周目可以继承锻冶师等级、秘传、召唤兽图鉴、武器图鉴、金钱、钓鱼点数等，现在就为大家揭开部分隐藏要素。

关于锻造师

一流の锻冶师并不是最高头衔，在这之上还有两个等级：英雄的な锻冶师和传说の锻冶师。大家不要以为锻造师的称号只是好看好听而已，这其中是有着秘密的，当把武器重新解体成素材マテル时，会一定量继承原武器的能力值，因此，只要通过不断的解体、锻造、解体、锻造，就可以无限提高武器的攻击值了。而能继承的能力值的多少与锻造师级别有着相当大的关系。这里插入一个数值的讲解：TEC值，该值是武器的技能值，杀敌越多该值就越高，最高能达到255。当TEC值达到255时，解体后素材所能继承的武器能力值最大，所以一般要通过解体、锻造、解体……这样的过程，提高武器能力值时都是让TEC达到最大后进行的（附带说一下，即使是254和255相差只是1，对能继承的能力都能造成很大差距，特别是高级别的锻造师更为明显）。下面，我们看看各个级别的锻造师在TEC255时的继承武器能力的百分比。

称号	继承比
一般锻冶师	25%
村一番の锻冶师	30%
名の知れた锻冶师	35%
一流の锻冶师	40%
英雄的な锻冶师	45%
传说の锻冶师	50%



由此我们可以看出，高级别锻冶师的继承比是相当高的。假设你是传说の锻冶师，同时你拥有一件初始攻击不低的武器，那么你用无限锻造法很快就能拥有无敌的攻击力了，所以在游戏中还是要多多锻造以提升自己的锻造级别。

关于特殊强化

我们都知道锻造师的等级提高了就可以两次，甚至3次强化了。实际上，有些效果的强化加在一起不仅仅是简单的相加，而且还会引起特殊的效果，下面是目前已发现的强化效果。

道具	效果
放电の矿石X2	附加雷中系攻击效果
水呼の矿石X2	附加水中系攻击效果
火炎の矿石X2	附加炎中系攻击效果
疾风の矿石X2	附加风中系攻击效果
放电の矿石X2+雷兽の角	附加雷上系攻击效果
水呼の矿石X2+涡潮のエビバサミ	附加水上系攻击效果
火炎の矿石X2+深红の角	附加炎上系攻击效果
疾风の矿石X2+翼龙の爪	附加风上系攻击效果
加速モーター X2	连续攻击3次
加速モーター X3	连续攻击4次
加速モーター X2+忍者の极意その壹	连续攻击5次
雷兽の角X2+扩散装置	高速连续攻击3次
重金矿+涡潮のエビバサミ	贯通攻击，复数命中敌人
涡潮のエビバサミX2	回旋攻击
涡潮のエビバサミX2+扩散装置	范围内吹飞攻击
勇者の印+勇气の证	炸裂攻击
对魔矿X2	激风攻击（只适用ソード、スピア、ドリル系的武器）
对魔矿X2 +アクス或ナツクル	冲击波攻击
翼龙の爪+轻铁矿	AGL值大幅上升
忍者の极意その壹+忍者の极意その贰	投掷攻击（适用除ドリル系外的所有武器）
高魔の命石X2	HP消耗攻击
勇者の印+高魔の命石	战斗中HP徐回复
勇气の证+鬼神童子の命石	战斗中DUR徐恢复
勇气の证X2+武士の心得	战斗中DUR徐恢复(强)
兽の纹章X2	攻击速度上升（只适用アクス、スピア系的武器）
钢のコウラ+アダマン矿	武器耐久值下降速度变慢
加速モーター+真眼矿	必杀率上升
钢のコウラX3	使敌人武器的耐久值下降
兽の纹章+兽王の纹章+神兽の纹章	攻击同时损坏武器
魔族の角+鬼女の命石	攻击同时吸收少量HP（适用除ドリル系外的所有武器）
魔族の角X3	濒死时攻击力上升
黑龙の爪+漆黑の命石+谜のボックス	一击必杀敌人，大幅消耗耐久值

关于めずらしいメタル



在迷宫中会得到めずらしいメタル，把它拿回村子和村中リョウガ家右方（需要绕过楼梯）的小孩可以交换东西，每5枚交换一次。

枚数	换得物品
5	兽の纹章
10	兽王の纹章
15	翼龙の爪
20	鬼神の角
25	サンダーブレス
30	マジツクリング
35	天使の冰像

其他道具

(1)村中的木こりの家，与老爷爷对话后进入各个迷宫和森林，并破坏所有能破坏的东西后，再回去对话能得到隐藏的东东，每个迷宫和森林只能获得一个。

(2)与老奶奶对话后可以在村中帮她找丢失的猫，每天一次，找到的话可以获得道具。

(3)与木こりの家接门口的小孩对话，可以帮他找丢失的东西，同样是一天一次，亦获得道具。

通关后的新挑战

通关后再进入原来的迷宫，你会发现敌人全部都强化了，当然，打倒他们能获得的道具也是非常珍贵的（具体请参见怪物图鉴和物品图鉴）。另外迷宫深处的BOSS是可以无限挑战的，利用这点击倒深层的BOSS便可复数获得珍惜道具。



当完成了全秘传、全怪物图鉴，达成传说锻冶师后，与火の封刃砦的商人对话可以开启不同的模式。另外，房间内有5个宝箱，可以进行武器收纳，通过收纳，2周目开始时选择“是”就可以继承本周目打造的超强武器！（最强的当然是各项武器中NO.40“圣天”了）

隐藏迷宫简单补完



剧情结束后前往ゴウラの门，进入打最终BOSS的房间站在传送点上传送到迷宫更深层，途中推石头的地方小心不要把石头推到死角，这样两边的石头都可以推上去压住开关，来到11F就会看见BOSS（HP22000），胜利后在宝箱中得到启动スイツチ，这样就可以去朽ちた机械迷宫挑战新的BOSS了。



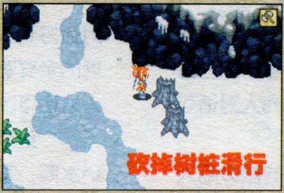
回到村中来到上方与机器人对话传送到朽ちた机械迷宫，在6F原来打BOSS的位置调查上方开关，这样就可以进入本迷宫深层了，下到8F可以挑战本迷宫的BOSS（HP32000），胜利后得到水の呼び子。



传送到常夏の海洞窟深层使用水の呼び子，这样就可以进入挑战这里的BOSS了（HP42000），胜利后从宝箱中得到开启极寒の雪溪谷的道具雪解けの粉。

使用雪解けの粉进入深层，本迷宫深层很多地方都需要滑行前行，有时候位置可能差一点就会导致滑不过，所以多次尝试吧（笔者这里把几个难滑的地点列出）。顺利进入后里面有HP52000的BOSS等着呢，击败它后获得开启最后迷宫汤けむり热汤地狱的开封のお札。









使用开封のお札开启装置后进入深层，有着本游戏最难对付的BOSS（HP62000），实力不够切勿轻易尝试，不过胜利后得到的道具也是极品的武士の心得（打败它可得到一个，宝箱中还有一个）。

按以上挑战一周后就可以进入任意一个迷宫挑战了，BOSS也可以无限挑战，而且能无限获得该BOSS第一次掉下的稀有道具！为了合成999攻击的武器成为最强的铸造师，努力吧！

* 关于名字的秘密

2周目时取如下的名字将会在游戏一开始就有好的“东东”。	
シオン	游戏一开始就有修行の腕轮（没什么用，因为2周目第1战后会获得）
ウイゼル	游戏一开始锻造级别就为传说の锻冶师
パツフエル	游戏一开始就有キンサクブレス
なぞねこ	游戏一开始就有高級な釣具和各种鱼饵各10个

* 隐藏迷宫BOSS所掉落道具（全是最好的强化道具）

ゴウラの迷宫	漆黒の命石	极寒の雪渓l谷	天使の冰像
朽ちた机械迷宫	谜のボツクス	汤けむり热汤地狱	武士の心得
常夏の海洞窟	猫の手の置物		

分支事件

在村子中的每一天除了正文提及的支线外还可以发生其他支线事件，下面让我们看看还有哪些支线事件（时间以游戏中的一天为准）。

* 第1天民家女性对话可以得到坏れた时计，将坏れた时计交给村子另一民家的人得到Fエイド。

* 第2天与ラクル对话可以得到"ラクルのサイン"，然后于广场中的村民对话得到思い出日记；和村中商人对话可以买得水呼の矿石。

* 第3天与木こりの家的老爷爷对话得到不气味なお面，与下层民家中的村民对话得到温玉；在村长家2F与商人对话可以买得疾风の矿石。

* 第4天与水の封刃砦处的旅の商人对话得到激辛スバイス，回村中民家可以交换思い出日记。

* 第5天右方民家得到饮みにくい青汁，然后拿去给门卫，可以得到海鲜スープ；在村长家2F与商人对话可以买得涡潮のエビバサミ；和村中商人对话可购买雷兽の角。

* 第6天与ラクル对话，到风の封刃砦剧情并与那里的人对话后回村子与ラクル对话得到ネコバッジ；与木こりの家门口丢东西的女子对话可以得到思い出日记；在村中的商人对话可以买得扩散装置。

* 第7天在常夏の海洞窟遇到ザーネ，如果帮助了ビヨーン，则可以得到きれいな贝壳；与村中桥上的人对话换得ガンバリブーツ；在村中商人对话可以买得翼龙の爪。

* 第8天与水の封刃砦的旅の商人对话可以得到辛口スバイス，然后交给右方民家的女性得到思い出日记；在村中旅の商人对话可以买得ドラグリン。

* 第9天与ビヨーン对话得到ビヨーンの酒，交给门卫可以得到チキンシューズ；另外同样是在村中，广场处可以购买深红の角。

* 个别活动：与驻地瀑布左边的女孩对话得到ふろしきマント，交给村长家附近的老婆婆得到思い出日　；村中旅の商人对话可以买得キンサクブレス。

* 第10天前与木こりの老人对话得青い水筒，交给水の封刃砦的商人可以得到忍者の极意その一；于村中商人处可以购买忍びの指轮。

* 第10天后，与下层民家女性对话可以得到マタタビ，把它交给民家中的猫得到必杀リング；于村中商人处可以购买高魔の命石。

* 从第2天起商人每次出现那里的东西都购买，可以得到コンプ报酬，漆黑の命石。



* 与木こりの家的老奶奶对话后可以帮她寻找小猫的躲藏地，以下为小猫的躲藏地和找到后获得奖励道具。全部完成后与木こりの家老人对话可以得到猫の手の置物。

时间	地点	道具
第1天	道具屋下面	小さなミミズ
第2天	主角家下面	Fエイド
第3天	村长家右上房间	キツカ药
第4天	リョウガ家右边	シャプストン
第5天	前往ゴウラの门的路上岔道的树荫下	温玉
第6天	广场左下方	ケンマストン
第7天	リョウガの家	海鲜スープ
第8天	村长家2F	魔よせのお札
第9天	钓鱼处左侧	カンストン
个别活动	道具屋内	ファイアリング
第10天前	主角家右边	忍者の极意その二
第10天后	村长家下方树荫处	ウインドブーツ

* 与木こりの家门口的那个的小孩对话后寻找他掉的东西，同样也是可以获得道具奖励。全部完成后可以得到谜のボックス。

时间	地点	道具
第1天	下方民家民家地板	思い出日记
第2天	木こりの家右边	キツカ药
第3天	上方桥左下附近	思い出日记
第4天	广场偏左	ジユウユ药
第5天	下方民家左边的栅栏	思い出日记
第6天	リョウガの家左边瀑布	救急セット
第7天	木こりの家的右下	思い出日记
第8天	下方区域瀑布左边	救急セット
第9天	道具屋右下的路上	思い出日记
个别活动	木こりの家隔壁邻家的路	ウォータリング
第10天前	下方民家左边栅栏	思い出日记
第10天后	上方区域瀑布左侧	救急セット

至此，该游戏的流程和研究就告一段落了。其实本游戏还有很多值得研究的地方，比如村中除了上面提到的任务外还可以接到其他不定的任务，全秘传+全怪物收集也不可能在短时间和一周目内完成。由于撰文时间比较紧，对于游戏的分析未能面面俱到，剩下的就留给玩家自己发掘吧！

攻略过程中得到chinagba.com的freeman帮助，在此表示感谢

怪物图鉴

由于图片太大请于光盘查找

编号	名字	Lv	属性	HP	ATK	DEF	AGL	道具1	道具2	出现场所
01	スライム	1	无	60	10	1	0	ミガ石	—	ふもとの森
02	コツカー	1	风	40	11	1	2	小さなミミズ	—	ふもとの森
03	タケシー	2	雷	75	10	5	1	放电の矿石	—	ふもとの森
04	トビイヌ	2	无	80	13	8	2	キツカの实	—	ふもとの森
05	小鬼	2	炎	95	17	14	2	丈夫な兽皮	—	外れの森
06	スピナー	2	无	100	16	16	3	ミガ石	—	外れの森
07	パンプキーノ	2	无	95	17	15	2	—	—	外れの森
08	ポムン	2	风	100	16	15	2	—	—	外れの森
09	ガゼール	2	炎	120	19	13	4	—	—	外れの森
10	カブトン	2	风	75	16	20	2	ミガ石	熟れすぎた木の实	外れの森
11	ハウンド	2	无	150	20	18	3	—	—	外れの森
12	ゼリースライム	5	无	105	18	13	6	—	—	外れの森
13	ガンナー	7	无	120	22	18	7	ミガ石	—	雄叫びの洞窟
14	テルテル	7	水	150	20	14	7	—	—	雄叫びの洞窟
15	オオアカ切断虫	8	无	320	24	38	7	重金矿	ミガ石	雄叫びの洞窟
16	ハンドスライム	8	水	280	25	19	8	水呼の矿石	—	雄叫びの洞窟
17	バグボール	8	无	340	26	25	7	—	—	雄叫びの洞窟
18	ジエルスライム	11	无	160	26	20	12	—	—	迷いの森
19	エスカルー	13	水	200	38	39	13	小さなミミズ	—	迷いの森
20	邪精灵	13	雷	230	42	28	13	—	—	迷いの森
21	魔カボチャ	13	炎	240	40	33	12	手顷な小枝	熟れすぎた木の实	迷いの森
22	スナイパー	13	无	199	41	41	13	ミガ石	—	迷いの森
23	鬼面火	14	炎	250	38	30	13	火炎の矿石	—	迷いの森
24	リザディオ	14	无	570	45	55	14	—	—	迷いの森
25	怪童子	14	炎	210	39	45	14	—	—	忘れられた森
26	グライダー	14	风	190	38	28	14	ジユウユの实	谜のタマゴ	忘れられた森
27	カツター	14	无	188	37	45	14	ミガ石	—	忘れられた森
28	空犬	14	无	220	36	36	15	手顷な小枝	—	忘れられた森
29	大甲虫	15	无	180	45	50	16	—	—	忘れられた森
30	スモツグ	15	风	450	48	40	14	—	—	忘れられた森
31	ウインドレオン	15	风	589	50	42	15	疾风の矿石	—	忘れられた森
32	ガブレツクス	15	无	600	55	65	12	—	—	忘れられた森
33	ピツカー	18	雷	250	40	33	21	—	—	朽ちた机械迷宫
34	ダストン	20	无	230	67	48	20	上等な纸	トギ石	朽ちた机械迷宫
35	キャタン	27	无	300	85	78	28	—	—	朽ちた机械迷宫B5F以下
36	タイタンパ	27	无	650	88	84	27	—	—	朽ちた机械迷宫B5F以下
37	防卫兵器	21	无	650	70	66	21	—	—	朽ちた机械迷宫
38	鉄铁兵	21	无	1000	85	95	18	—	—	朽ちた机械迷宫
39	グラツブ	28	无	1230	97	90	26	扩散装置	—	朽ちた机械迷宫B5F以下
40	エレボルツ	21	雷	890	80	65	23	雷兽の角	—	朽ちた机械迷宫B5F以下
41	ヤドカル	24	水	260	55	68	27	—	—	常夏の海洞窟
42	オクタコ	26	水	280	70	88	26	—	—	常夏の海洞窟

编号	名字	Lv	属性	HP	ATK	DEF	AGL	道具1	道具2	出现场所
43	イカルウ	26	水	250	65	85	26	堅いカツブシ	—	常夏の海洞窟
44	クリオネア	26	水	254	88	82	26	—	—	常夏の海洞窟
45	サハギン	26	水	680	90	92	27	赤い小エビ	ロブスター	常夏の海洞窟
46	ビックジェム	27	水	600	94	95	26	—	—	常夏の海洞窟
47	ミズカワズ	27	水	1250	93	106	26	高级な贝	—	常夏の海洞窟
48	エレウオーター	27	水	1280	96	95	27	涡潮のエビバサミ	—	常夏の海洞窟
49	风见犬	30	风	280	80	95	32	—	—	极寒の雪渓I谷
50	ヘッド	32	无	250	94	99	32	シャブストン	—	极寒の雪渓I谷
51	ウエザー	32	风	560	100	110	32	—	—	极寒の雪渓I谷
52	リカオン	32	无	678	105	120	34	—	—	极寒の雪渓I谷
53	オオグロ切断虫	32	无	700	110	130	30	—	—	极寒の雪渓I谷
54	アークデビル	33	无	1450	115	125	30	きれいな布	—	极寒の雪渓I谷
55	イワハーダ	33	无	2500	150	150	28	—	—	极寒の雪渓I谷
56	エレウインド	33	风	1550	120	125	35	翼龙の爪	—	极寒の雪渓I谷
57	ハンニャ	36	炎	345	89	99	38	—	—	归らずの森
58	マグモン	38	炎	350	120	126	38	ヤワラカ草	—	归らずの森
59	雨ワラシ	38	水	320	118	128	38	—	—	归らずの森
60	カメディオン	38	风	720	125	130	36	—	—	归らずの森
61	ハングボール	38	无	800	130	140	37	シャブストン	きれいな布	归らずの森
62	ドクロベア	39	无	750	115	125	38	—	—	归らずの森
63	オオグチ	39	无	1000	138	150	36	—	—	归らずの森
64	铳装机兵	39	无	1500	145	166	35	シャブストン	—	汤けむり热汤地狱
65	ワラニン	44	无	400	132	142	44	悪臭にんにく	—	汤けむり热汤地狱
66	鬼ツネ	44	炎	410	135	145	45	—	—	汤けむり热汤地狱
67	ケロニン	44	无	860	141	155	47	—	—	汤けむり热汤地狱
68	鬼愿法师	44	炎	900	150	165	44	深紅の角	—	汤けむり热汤地狱
69	重鬼	44	炎	1800	166	175	38	—	—	汤けむり热汤地狱
70	マンティー	44	无	1600	170	180	39	ブイバリの実	—	汤けむり热汤地狱
71	阳	45	炎	1500	165	175	45	—	—	汤けむり热汤地狱
72	阴	45	炎	1500	156	185	45	—	—	汤けむり热汤地狱
73	エレファイア	45	炎	2200	176	186	47	深紅の角	—	汤けむり热汤地狱
74	グレムリン	50	风	650	172	189	50	温玉	—	ゴウラの迷宫
75	ミニドラゴン	50	火	670	166	176	50	—	—	ゴウラの迷宫
76	空击	50	雷	600	150	160	50	—	—	ゴウラの迷宫
77	ハリケード	50	风	1250	178	188	52	—	—	ゴウラの迷宫
78	イカボルト	50	雷	1450	169	179	49	シャブストン	—	ゴウラの迷宫
79	クロツクナイト	51	无	2400	190	200	49	—	—	ゴウラの迷宫
80	レッドドラゴン	51	火	3200	185	195	47	シャブストン	—	ゴウラの迷宫
81	デンブル	51	雷	2800	191	201	46	—	—	ゴウラの迷宫
82	ツチグモ	51	无	4100	200	210	48	—	—	ゴウラの迷宫
83	ヤシヤグモ	51	无	3900	210	220	48	—	—	ゴウラの迷宫
84	雷击	45	雷	950	175	205	61	シャブストン	—	ゴウラの迷宫6F以下
85	スパークゲソ	50	垒	1700	188	218	58	シャブストン	—	ゴウラの迷宫6F以下
86	时の骑士	50	无	1800	212	242	56	—	—	ゴウラの迷宫6F以下
87	グリーズリー	52	无	1950	150	255	61	—	—	ゴウラの迷宫6F以下

编号	名字	Lv	属性	HP	ATK	DEF	AGL	道具1	道具2	出现场所
88	ダークドラゴン	54	炎	3500	250	270	58	黑龙の爪	—	ゴウラの迷宫6F以下
89	チャージボア	53	雷	3800	265	295	59	チャージボア	—	ゴウラの迷宫6F以下
90	オニゲモ	55	无	4800	277	307	60	—	—	ゴウラの迷宫6F以下
91	キジョゲモ	56	无	5000	289	319	62	—	—	ゴウラの迷宫6F以下
92	ジャンバー	55	雷	980	185	245	70	—	—	朽ちた机械迷宫7F以下
93	ブタバナン	56	无	1000	195	250	72	—	—	朽ちた机械迷宫7F以下
94	カタバルータ	55	无	1020	190	255	71	—	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
95	迎击兵器	57	无	1900	245	305	70	—	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
96	カニタンバ	58	无	2200	250	310	71	—	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
97	钝重士兵	60	无	4100	295	325	70	—	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
98	エレスパーク	62	雷	4500	300	350	73	雷兽の角	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
99	キラーメタル	63	无	5800	310	380	69	真眼矿	—	朽ちた机械迷宫7 F以下
100	カクツボ	60	水	1050	200	250	80	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
101	ゲンマキ	62	水	1050	210	254	80	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
102	水の妖精	61	水	1100	205	275	81	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
103	マーマリオン	64	水	2300	250	335	81	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
104	ガマリン	65	水	2800	279	319	80	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
105	エレアクア	67	水	4200	300	330	82	涡潮のエビバサミ	—	常夏の海洞窟エリア17以后
106	巨大鱼	68	水	4500	320	390	82	—	—	常夏の海洞窟エリア17以后
107	フィレオン	70	水	4800	325	410	82	高魔の命石	—	常夏の海洞窟エリア17以后
108	デスヘッド	64	无	1100	220	253	90	—	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
109	イーブル	66	风	1130	215	315	90	—	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
110	ダークデーモン	67	无	3800	265	335	91	—	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
111	ロックスキン	68	无	5200	320	450	91	—	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
112	エレゲイル	70	风	5300	300	350	92	翼龙の爪	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
113	怪鱼	74	水	6600	330	420	90	—	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
114	メタルクラブ	77	无	7000	335	430	90	真眼矿	—	极寒の雪渓丨谷エリア16以后
115	フライリザード	70	火	1300	230	340	97	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
116	ゴスン	72	无	1350	225	355	97	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
117	小妖狐	73	火	1290	235	362	97	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
118	ケロガシラ	73	无	2500	275	390	97	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
119	炎术法师	74	火	2800	285	418	98	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
120	刚力入道	75	火	4100	332	490	95	—	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
121	デスマンティー	80	无	4500	335	495	97	鬼神童子の命石	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
122	ユレフレアー	82	火	8000	300	560	99	深红の角	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后
123	真怪鱼	84	水	9900	350	680	96	鬼女の命石	—	汤けむり热汤地狱エリア16以后

流程中已经说了，由于穿版以后进入原来的迷宫会追加新的敌人，而且里面的BOSS可以无限挑战，所以原则上一周可以拿到除了34以外的所有秘传，比较麻烦的是光の结晶石，由于没有复数获得的方法，想要全秘传的话至少要5周目……这里交给大家一条小秘籍：只要在最终BOSS战前把光の结晶石用于强化或者卖掉而不用于合成的话，那么在极寒の冰雪谷就可以再次获得光の结晶石！（右图）合成了光结晶石武器后解体后前往可以再次获得，唯一的遗憾是不能复数获得，而且本法一定要在通关前使用！



全道具

贵重品

道具名	入手方法
父の形见	最初持有
坏れた武器	风の封刃砦剧情得到
修理済みの武器	把坏れた武器拿到工房修理
高级钓リ具	用钓鱼点数换得
サモナイト石	剧情获得
サモナイト石	剧情获得
サモナイト石	剧情获得
サモナイト石	剧情获得
ホノナス	剧情外れの森获得
ラクルのサイン	第2天在风の封刃砦和ラクル对话得到
不气味なお面	第3天猫探しの家对话得到
饮みにくい青汁	第5天和擅长做饭的女夫人对话得到
ネコバツジ	第6天风の封刃砦和ラクル对话得到
辛口スパイス	第8天水の封刃砦和商人对话得到
青い水筒	第10天元木こりの老人家中对话得到
マタタビ	第10天后有猫家的女主人对话得到
退魔の剑	第6天打造魔曲刀后换得
退魔の剑改	第10天打造渦u潮の大剑后换得
タタンのお菓子	第8天打败黑の剑士后得到
通信机	进入最终迷宫前剧情获得
魔刃ジンライ	第4天剧情获得
魔刃ミズチ	第5天剧情获得
魔刃クウガ	第7天剧情获得

道具名	入手方法
魔刃ゴウエン	第9天剧情获得
ヒヌメ石	常夏の海洞窟剧情获得
メカのコアパーツ	朽ちた机械迷宫6F剧情获得
观战チケット	破坏所有迷宫中能破坏的东西后与村子中老爷爷对话获得
勇者のハンマ-	成为传说的锻造师后与炎の封刃砦的商人对话获得
にんじん章	翻版后挑战村中的兔子获得
音声试听机	完成密传后和炎の封刃砦的商人对话获得
ボスの证	完成怪物图鉴后和炎の封刃砦的商人对话获得
启动スイツチ	启动朽ちた机械迷宫m深层的装置，在ゴウラの迷宫11F得到
水の呼び子	启动常夏の海洞窟的装置，在朽ちた机械迷宫8FF打败BOSS后从宝箱中得到
雪解けの粉	启动极寒の雪溪谷的装置，在常夏の海洞窟深处打败BOSS后从宝箱中得到
开封のお札	启动汤けむり热汤地狱的装置，在极寒の雪溪谷深处打败BOSS后从宝箱中得到

说明：在取得にんじん章、ボスの证、ボスの证、勇者のハンマ-之后，就可以在挑战通关模式中添加新内容并欣赏游戏音乐了（音乐模式主角BOSS RUSH战、主角RUSH战、使用其他人作战、用兔子挑战BOSS），努力完成收集吧。

使用道具

编号	アイテム名	材料1	材料2	材料3	效果	说明
01	Fエイド	—	—	—	HP+100	HP少回复
02	キツカ药	キツカの实×1	ザツソの叶×3	—	HP+250	HP少回复
03	ジヨウユ药	ジヨウユの叶×1	ザツソの叶×2	ヤワラカ草×2	HP+500	HP中回复
04	温玉	坚いカツブシ×3	谜のタマゴ×1	きれいな岩盐×3	HP+900	HP大回复
05	海鲜スープ	坚いカツブシ×5	ロブスター×3	高级な贝×3	HP+1500	HP极大回复
06	救急セツト	Fエイド×5	ブイバリの实×2	きれない布×2	HP+9999	HP100%回复，战斗不能复活
07	思い出日记	上等な纸×1	新绿木の树液×1	手顷な小枝×1	—	使用后能在迷宫中记录
08	魔よけのお守り	ザツソの叶×1	新绿木の树液×1	恶臭にんにく×1	—	降低遇敌率
09	魔よせのお札り	ヤワラカ草×1	新绿木の树液×1	甘い花の蜜×1	—	提高遇敌率

编号	アイテム名	材料1	材料2	材料3	效果	说明
10	ミガ石	—	—	—	DUR+5	小幅度恢复耐久值
11	トギ石	—	—	—	DUR+10	小幅度恢复耐久值
12	シャプストン	ミガ石×3	—	—	DUR+30	中幅度恢复耐久值
13	ケンマストン	ミガ石×3	トギ石×3	—	DUR+90	大幅度恢复耐久值
14	カンストン	シャプストン×1	ケンストン×1	寒冷木の树液	DUR+180	超大幅度恢复耐久值
15	ザッソの叶	—	—	—	HP+5	合成用
16	ヤワラカ草	—	—	—	HP+10	合成用
17	上等な纸	—	—	—	—	合成用
18	甘い花の蜜	—	—	—	HP+5	合成用
19	恶臭にんにく	—	—	—	HP+5	合成用
20	坚いカツブシ	—	—	—	—	合成用
21	深绿树の树液	—	—	—	—	合成用
22	寒冷木の树液	—	—	—	—	合成用
23	手顷な小枝	—	—	—	—	合成用
24	丈夫な兽の皮	—	—	—	—	合成用
25	きれない布	—	—	—	—	合成用
26	小さなミミズ	—	—	—	—	合成用
27	长いゴカイ	—	—	—	HP+10	合成用
28	赤い小エビ	—	—	—	HP+15	合成用
29	ロブスター	—	—	—	HP+20	合成用
30	高级な贝	—	—	—	HP+25	合成用
31	谜のタマゴ	—	—	—	HP+25	合成用
32	きれいな岩盐	—	—	—	HP+5	合成用
33	キツカの实	—	—	—	HP+25	合成用
34	ジユウユの实	—	—	—	HP+50	合成用
35	ブイバリの实	—	—	—	HP+100	合成用
36	熟れすぎた木の实	—	—	—	HP+5	合成用
37	めずらしいメダル	—	—	—	在クリフ村中可以换道具	—
38	赤ぎ魔石	—	—	—	装备后死亡以后会变身	—

说明：1～9和12～14为复合性道具，在道具屋与卖道具的人对话选择第3项即可做出，合成的道具将比原料好得多，所以多多采集低级道具合成吧。比较特殊的是赤ぎ魔石，使用一次后必须到传送机器人那里补充才能再次使用。

强化道具

编号	道具名	ATK	DEF	AGL	DUR	特效说明
01	铁矿石	0	1	0	6	—
02	放电の矿石	1	0	1	8	—
03	叶龙のトゲ	1	1	-1	10	麻痺攻击
04	重金矿	0	3	-5	12	—
05	水呼の矿石	2	3	0	10	—
06	兽の纹章	2	2	1	14	—
07	火炎の矿石	3	3	-3	13	—
08	疾风の矿石	2	2	2	16	—
09	加速モーター	2	2	3	10	2连击

编号	道具名	ATK	DEF	AGL	DUR	特效说明
10	轻铁矿	3	3	2	11	—
11	雷兽の角	4	3	0	12	—
12	兽王の纹章	3	3	2	15	吹飞攻击
13	砂岩矿	4	5	0	15	—
14	涡潮のエビバサミ	3	6	-2	12	—
15	钢のコウラ	4	6	-3	18	—
16	扩散装置	5	3	0	15	高速3连击
17	对魔矿	5	6	2	18	—
18	アダマン矿	0	10	-8	21	—
19	水晶石	6	5	1	20	—
20	翼龙の爪	6	6	4	13	攻击速度快
21	勇者の印	8	5	0	20	—
22	勇气の证	5	8	0	20	—
23	魔族の角	8	7	-5	22	无视防御攻击
24	神兽の纹章	7	7	6	21	—
25	机术の卷物	8	8	-5	22	—
26	深紅の角	10	2	-2	18	—
27	忍者の极意その一	4	2	10	20	投掷效果
28	忍者の极意その二	2	4	10	25	跳跃攻击
29	鬼神の角	11	6	-10	25	—
30	高魔の命石	13	10	-12	23	—
31	鬼神童子の命石	12	8	0	25	—
32	真眼矿	1	5	0	-15	—
33	鬼女の命石	0	15	-15	0	—
34	光の结晶石	1	20	1	35	—
35	黑龙の爪	16	5	-15	20	—
36	谜のボックス	20	20	-10	35	—
37	漆黒の命石	15	15	10	29	—
38	猫の手の置物	10	10	30	10	—
39	天使の冰像	25	25	0	33	—
40	武士の心得	35	35	-30	35	—

说明：除了34号外，所有强化部件都是可以从怪物身上打出而复数获得（具体参加怪物图鉴部分，没有的话则在隐藏迷宫的几大BOSS身上掉落）。由于铸造级别提升以后最强可以加3个强化部件，如果选择高攻击的部件，配合高等级的锻造级别，用解体、锻造的方法很快就可以获得超强攻击力的武器！

装备道具

编号	道具名	效果	材料1	材料2	材料3
01	矿石の指轮	ATK+5	ミガ石×3	铁矿石×1	—
02	铁の指轮	ATK+8 DEF+5	ミガ石×4	重金矿×1	矿石の指轮×1
03	レッドリング	ATK+12	ミガ石×5	铁矿石×1	火炎の矿石×1
04	赤铁の指轮	ATK+15 DEF+2	ミガ石×5	铁の指轮×1	レッドリング×1
05	双岩の指轮	ATK+18 DEF+5	トギ石×5	砂岩矿×2	赤铁の指轮×1
06	アダマンリング	ATK+20 DEF-10	トギ石×5	涡潮のエビバサミ×1	アダマン矿×1

编号	道具名	效果	材料1	材料2	材料3
07	水晶の指轮	ATK+17 DEF+10	トギ石×5	アダマン矿×1	水晶石×1
08	ドラグリング	ATK+20 DEF+10	トギ石×5	翼龙の爪×1	水晶の指轮
09	ホーンリング	ATK+18 DEF+13	トギ石×5	魔族の角×1	深红の角×1
10	忍びの指轮	ATK+20 DEF+15 AGL+10	トギ石×5	忍者の极意その一×1	ホーンリング×1
11	矿石の腕轮	DEF+8	ミガ石×3	铁矿石×1	—
12	アイアンブレス	ATK+3 DEF+12	ミガ石×4	重金矿×1	矿石の腕轮
13	红石の腕轮	DEF+15	ミガ石×5	重金矿×1	火炎の矿石×1
14	赤铁の腕轮	ATK+2 DEF+18	ミガ石×5	アイアンブレス×1	红石の腕轮×1
15	双岩の腕轮	ATK+5 DEF+20	トギ石×5	砂岩矿×2	赤铁の腕轮
16	アダマンブレス	ATK-10 DEF+25	トギ石×5	アダマン矿×1	扩散装置×1
17	クリスタルブレス	ATK+10 DEF+20	トギ石×5	水晶石×1	—
18	ドラグブレス	ATK+13 DEF+25	トギ石×5	翼龙の爪×1	クリスタルブレス×1
19	ホーンブレス	ATK+10 DEF+30	トギ石×5	魔族の角×1	深红の角×1
20	忍びの腕轮	ATK+15 DEF+35 AGL+10	トギ石×5	忍者の极意その二×1	ホーンブレス×1
21	采掘用革靴	AGL+3	丈夫な兽の皮×3	铁矿石×1	—
22	铁板入りブーツ	DEF+5 AGL+8	深绿木の树液×4	重金矿×1	采掘用革靴×1
23	フエザーブーツ	AGL+12	深绿木の树液×3	丈夫な兽の皮×3	疾风の矿石×3
24	强化型轻量ブーツ	DEF+3 AGL+14	重金矿×1	轻铁矿×1	フエザーブーツ×1
25	掘削ブーツ	DEF+5 AGL+10	轻铁矿×2	砂岩矿×2	铁板入りブーツ×1
26	アダマンブーツ	DEF+25 AGL-5	丈夫な兽の皮×5	アダマン矿×1	—
27	クリスタルブーツ	DEF+10 AGL+15	寒冷木の树液×5	丈夫な兽の皮×1	水晶石×1
28	ドラグブーツ	ATK+5 DEF+25 AGL+17	寒冷木の树液×5	翼竜の爪×1	クリスタルブーツ×1
29	牙の靴	DEF+10 AGL+18	寒冷木の树液×5	丈夫な兽の皮×5	深红の角×1
30	忍びの靴	ATK+10 DEF+15 AGL+20	忍者の极意その一×1	忍者の极意その二×1	牙の靴×1

说明：以上为正常游戏中可以获得或者合成的饰物，下面的有些则要通过特殊方式或在迷宫中的宝箱获得。

编号	道具名	效果	说明
31	必杀リング	ATK+1 DEF+1 AGL+1	增加必杀率，第10话后篇和マタタビ交换获得
32	マジツクリング	ATK-15 DEF-15 AGL-15	增加魔法力
33	ウオータリング	ATK+1 DEF+1	水耐性上升
34	ファイアリング	ATK+1	火耐性上升
35	アクアリング	ATK+2 DEF+2	水耐性上升（强），打败极寒の雪溪谷的新BOSS后从宝箱中得到
36	キンサクブレス	ATK-20	金钱获得量增多
37	修行の腕轮	ATK+1 DEF+1 AGL+1	EXP取得量两倍，2周第一次打倒アバレウサギ获得
38	サンダーブレス	DEF+1	雷耐性上升
39	スパークブレス	DEF+2	雷耐性上升（强），打败朽ちた机械迷宫m新BOSS后从宝箱中得到
40	フレアーブレス	DEF+2	火耐性上升（强）打败汤けむり热汤地狱新BOSS后从宝箱中得到
41	ガンバリブーツ	DEF+18 AGL-15	强化防御力
42	チキンシユーズ	DEF+15 AGL+15	容易逃跑
43	ウインドブーツ	AGL+1	风耐性上升，寻找猫11次后获得
44	ゲイルシユーズ	AGL+2	风耐性上升（强）
45	ラビツトブーツ	AGL+30	强化敏捷

武器图鉴

剑

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	01	アマターナイフ	10	8	0	85	铁矿石
	02	メタルセイバー	12	9	0	80	放电の矿石
	03	グランセイバー	21	16	2	100	叶龙のトゲ
	04	クレビスダガー	20	15	0	110	重金矿
	05	ハードセイバー	22	17	0	100	水呼の矿石
	06	タスクサーベル	24	18	0	118	兽の纹章
	07	铁斩刀	30	23	0	110	火炎の矿石
	08	スティルセイバー	32	24	0	95	疾风の矿石
	09	スウィフトソード	34	26	5	100	加速モーター
	10	アキュートソード	40	30	0	105	轻铁矿
	11	ヘビーブレード	42	32	0	120	雷兽の角
	12	兽王サーベル	53	35	-10	125	兽王の纹章
	13	サンドセイバー	50	38	-10	118	砂岩矿
	14	涡潮の大剑	52	39	-10	120	涡潮のエビバサミ
	15	シエルブレード	63	46	-10	130	钢のコウラ
	16	アダマンソード	60	45	0	145	アダマン矿
	17	チエーンソード	62	47	0	130	扩散装置
	18	魔曲刀	64	48	-10	138	对魔矿
	19	水晶の大剑	70	53	0	130	水晶石
	20	ネイルブレード	72	54	0	128	翼龙の爪
	21	ホーリーブレード	80	56	-10	140	勇者の印
	22	セイントナイフ	74	56	5	120	勇气の证
	23	イーブルセイバー	82	62	-10	138	魔族の角
	24	バイトサーベル	84	63	-10	130	神兽の纹章
	25	マシンブレード	95	95	0	140	机术の卷物
	26	ブリックセイバー	90	68	0	150	深紅の角
	27	クナイ	92	69	0	145	忍者の极意その一
	28	忍者刀	94	71	0	150	忍者の极意その二
	29	鬼神の剑	101	72	0	155	鬼神の角
	30	魔导セイバー	100	75	0	145	高魔の命石
	31	恶鬼の剑	102	77	-10	158	鬼神童子の命石
	32	マスターセイバー	110	83	0	160	真眼矿
	33	鬼相の剑	112	84	-10	160	鬼女の命石
	34	ノーブルバスター	114	86	-10	180	光の结晶

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	35	ドラグエッジ	120	90	-10	177	黒龙の爪
	36	イルブレード	135	85	-10	170	漆黒の命石
	37	ギアセイバー	115	130	-10	158	谜のボックス
	38	ネコセイバー	123	90	20	125	猫の手の置物
	39	リボンセイバー	145	65	-10	100	天使の冰像
	40	圣天セイバー	130	100	-10	180	武士の心得

斧

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	01	アマターアクス	13	11	-25	105	铁矿石
	02	メタルアクス	15	13	-25	100	放电の矿石
	03	グランアクス	24	20	-25	110	叶龙のトゲ
	04	クレビスアクス	23	20	-25	115	重金矿
	05	ハードアクス	25	21	-25	100	水呼の矿石
	06	タスクアクス	27	23	-30	118	兽の纹章
	07	铁斩りの斧	33	28	-25	120	火炎の矿石
	08	スティルアクス	35	30	-30	110	疾风の矿石
	09	スウィフトアクス	37	31	-20	115	加速モーター
	10	アキユートアクス	43	36	-25	120	轻铁矿
	11	ヘビーアクス	45	38	-25	138	雷兽の角
	12	兽王サイズ	56	40	-30	140	兽王の纹章
	13	サンドアクス	53	45	-25	142	砂岩矿
	14	涡潮の大斧	55	46	-30	140	涡潮のエビバサミ
	15	サンドアクス	53	45	-25	142	钢のコウラ
	16	アダマンアクス	63	53	-30	180	アダマン矿
	17	リングアックス	65	55	-25	160	扩散装置
	18	魔曲の斧	67	56	-30	168	对魔矿
	19	水晶の斧	73	61	-25	160	水晶石
	20	ネイルアクス	75	63	-30	158	翼龙の爪
	21	ホーリーアクス	77	65	-30	180	勇者の印
	22	セイントアクス	83	70	-30	175	勇气の证
	23	イーブルアクス	85	71	-30	180	魔族の角
	24	バイトアクス	87	73	-30	188	神兽の纹章
	25	マシンアクス	96	74	-25	180	机术の卷物
	26	ブリツクアクス	93	78	-30	200	深紅の角
	27	忍者のマサカリ	95	80	-30	190	忍者の极意その一
	28	忍者ガマ	97	81	-25	200	忍者の极意その二
	29	鬼神の大斧	104	82	-25	210	鬼神の角

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	30	魔道アクス	103	86	-30	195	高魔の命石
	31	恶鬼の斧	105	88	-30	220	鬼神童子の命石
	32	マスターアクス	113	95	-30	225	真眼矿
	33	鬼相の斧	115	96	-30	220	鬼女の命石
	34	ノーブルカイザー	117	98	-30	240	光の结晶
	35	ドラグラッシュ	125	100	-30	220	黒龙の爪
	36	イルアクス	140	98	-30	230	漆黒の命石
	37	ギアアクス	120	140	-30	235	谜のボックス
	38	キャットアクス	128	100	0	200	猫の手の置物
	39	リボンカイザー	155	70	-30	100	天使の冰像
	40	圣天アクス	138	120	-30	240	武士の心得

矛

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	01	アマタースピア	10	8	-20	95	铁矿石
	02	メタルスピア	11	9	-20	98	放电の矿石
	03	グランスピア	21	15	-20	100	叶龙のトゲ
	04	クレビススピア	20	16	-20	105	重金矿
	05	ハードスピア	21	17	-20	110	水呼の矿石
	06	タスクスピア	22	28	-20	115	兽の纹章
	07	铁斩りの枪	30	24	-20	118	火炎の矿石
	08	スティルスピア	31	25	-20	110	疾风の矿石
	09	スウィフトスピア	32	26	-15	115	加速モーター
	10	アキュートランス	40	32	-20	120	轻铁矿
	11	ヘビースピア	41	33	-20	125	雷兽の角
	12	兽王ポール	52	38	-20	130	兽王の纹章
	13	サンドハルバート	50	40	-20	128	砂岩矿
	14	涡潮の矛	51	41	-20	130	涡潮のエビバサミ
	15	シエルスピア	61	42	-20	130	钢のコウラ
	16	アダマンスピア	60	48	-20	165	アダマン矿
	17	スナイパーランス	61	49	-20	145	扩散装置
	18	魔曲ハルバート	62	50	-20	135	对魔矿
	19	水晶の矛	70	56	-20	140	水晶石
	20	ネイルランス	71	57	-20	145	翼龙の爪
	21	ホーリーポール	72	58	-20	160	勇者の印
	22	セイントポール	80	64	-20	150	勇气の证
	23	イーブルスピア	81	65	-20	145	魔族の角
	24	バイトポール	82	66	-20	160	神兽の纹章

编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
25	マシンポール	92	67	-20	165	机术の卷物
26	ブリツクランス	90	72	-20	170	深紅の角
27	ナギナタ	91	73	-20	168	忍者の极意その一
28	忍者の矛	92	74	-20	175	忍者の极意その二
29	鬼神の矛	100	75	-20	180	鬼神の角
30	魔道ステツキ	100	80	-20	175	高魔の命石
31	恶鬼の枪	101	81	-20	190	鬼神童子の命石
32	マスタースピア	110	88	-20	195	真眼矿
33	鬼相の枪	111	89	-20	190	鬼女の命石
34	ノーブルスラスト	112	90	-20	200	光の结晶
35	ドラグポール	120	96	-20	190	黒龙の爪
36	イルランス	135	90	-20	195	漆黒の命石
37	ギアスピア	115	136	-20	190	谜のボツクス
38	ネコランス	123	96	10	155	猫の手の置物
39	リボンランス	145	56	-20	100	天使の冰像
40	圣天ランス	130	110	-20	205	武士の心得

拳

编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
01	アマターナツクル	8	4	20	80	铁矿石
02	メタルナツクル	9	5	20	85	放电の矿石
03	グランクロー	18	10	10	98	叶龙のトゲ
04	クレビスナツクル	18	9	20	95	重金矿
05	ハードクロー	19	10	20	100	水呼の矿石
06	タスククロー	20	10	10	105	兽の纹章
07	铁斩拳	28	14	20	102	火炎の矿石
08	スティルクロー	29	15	10	95	疾风の矿石
09	スウイフトブロー	30	15	25	100	加速モーター
10	アキユートクロー	38	19	10	105	轻铁矿
11	ヘビーナツクル	39	20	20	115	雷兽の角
12	兽王タスク	50	22	10	110	兽王の纹章
13	サンドブロー	48	24	20	109	砂岩矿
14	涡潮の大爪	49	25	20	110	涡潮のエビバサミ
15	シエルナツクル	59	25	20	120	钢のコウラ
16	アダマンナツクル	58	29	20	140	アダマン矿
17	ギミツクナツクル	59	30	10	98	扩散装置
18	魔曲铁拳	60	30	20	110	对魔矿
19	水晶の爪	68	34	15	115	水晶石

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	20	ネイルナックル	69	35	20	118	翼龙の爪
	21	ホーリーナックル	70	35	20	120	勇者の印
	22	セイントナックル	78	39	20	115	勇气の证
	23	イーブルクロー	79	40	10	120	魔族の角
	24	バイトハング	80	40	10	119	神兽の纹章
	25	マシンナックル	90	41	20	120	机术の卷物
	26	ブリッククロー	88	44	20	128	深紅の角
	27	铁の爪	89	45	20	125	忍者の极意その一
	28	忍者の小手	90	45	20	135	忍者の极意その二
	29	鬼神の小手	91	46	20	129	鬼神の角
	30	魔道クロー	98	49	10	125	高魔の命石
	31	恶鬼の爪	107	50	10	145	鬼神童子の命石
	32	マスタークロー	108	54	10	138	真眼矿
	33	鬼相の小手	109	55	20	130	鬼女の命石
	34	ノーブルトゥース	110	55	10	170	光の结晶
	35	ドラグセスタス	115	60	10	130	黒龙の爪
	36	イルクロー	130	50	10	132	漆黒の命石
	37	ギアナックル	110	110	20	135	谜のボックス
	38	ニャックル	118	60	50	100	猫の手の置物
	39	リボンナックル	140	35	20	80	天使の冰像
	40	圣天ハング	125	80	10	150	武士の心得

钻子

	编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
	01	アマタードリル	11	10	-10	100	铁矿石
	02	メタルモーター	12	11	-10	105	放电の矿石
	03	グランモーター	22	18	-10	115	叶龙のトゲ
	04	クレビスドリル	21	18	-10	113	重金矿
	05	ハードタービン	22	19	-10	118	水呼の矿石
	06	タスクモーター	24	21	-10	125	兽の纹章
	07	铁斩机	30	26	-10	120	火炎の矿石
	08	スティルモーター	32	26	-10	115	疾风の矿石
	09	スウィフトドリル	34	26	-5	120	加速モーター
	10	アキュートドリル	40	35	-10	125	轻铁矿
	11	ヘビーモーター	42	35	-10	150	雷兽の角
	12	兽王タービン	54	40	-10	155	兽王の纹章
	13	サンドモーター	50	43	-10	145	砂岩矿
	14	涡潮のタービン	52	43	-10	150	涡潮のエビバサミ

编号	武器名	ATK	DEF	AGL	DUR	合成需要道具
15	シエルモーター	63	43	-10	165	钢のコウラ
16	アダマンドリル	60	52	-10	195	アダマン矿
17	ツインドリル	62	52	-10	175	扩散装置
18	魔曲电动	64	52	-10	160	对魔矿
19	水晶のドリル	70	60	-10	170	水晶石
20	ネイルタービン	72	60	-10	175	翼龙の爪
21	ホーリータービン	74	60	-10	200	勇者の印
22	セイントタービン	80	69	-10	185	勇气の证
23	イーブルモーター	82	69	-10	190	魔族の角
24	バイトタービン	84	69	-10	205	神兽の纹章
25	マシンモーター	95	69	-10	200	机术の卷物
26	ブリックドリル	90	78	-10	225	深紅の角
27	回转忍具	92	78	-10	205	忍者の极意その一
28	忍者电动	94	78	-10	225	忍者の极意その二
29	鬼神のドリル	101	78	-10	230	鬼神の角
30	魔导モーター	100	86	-10	225	高魔の命石
31	恶鬼のタービン	102	86	-10	238	鬼神童子の命石
32	マスターギア	110	95	-10	235	真眼矿
33	鬼相のドリル	112	95	-10	240	鬼女の命石
34	ノーブルホーン	114	95	-10	250	光の结晶
35	ドラグハザー	123	103	-10	230	黑龙の爪
36	イルモーター	138	98	-10	240	漆黑の命石
37	ギアタービン	118	143	-10	245	谜のボックス
38	ネコセイバー	126	103	20	200	猫の手の置物
39	リボンモーター	148	70	-10	100	天使の冰像
40	圣天电动	133	120	-10	250	武士の心得



说明：由于穿版以后进入原来的迷宫会追加新的敌人，而且里面的BOSS可以无限挑战，所以原则上一周可以拿到除了34以外的所有秘传，比较麻烦的是光の结晶石，目前还没有复数获得的方法，也就是说想要全秘传的话至少要5周目……另外，在火の封刃砦和那里可以把自己最好的武器放入宝箱中继承到2周目，所以努力合成吧。



超级马里奥弹球全流程扫描

文/优优

THE GAME INFORMATION GBA			
	超级马里奥弹球	日版	4800日元
	SUPER MARIO BALL	ACT	EEPROM记忆
	NO.1630	卡带容量128M	1-4人
厂商：NINTENDO		2004年8月26日已发售	

又一款来自任天堂创意作品。在《口袋妖怪弹珠台》大获成功之后，这次任天堂又将自己的招牌形象大使马里奥变成了圆圆的弹珠出现在GBA舞台上。虽然仍是以2D来表现游戏，但画面却给人极强的立体感，与之前的《马里奥与大金刚》比起来绝对有过之而无不及。游戏并不像《口袋妖怪弹珠台》那样只是单纯追求更高的分数，而是引入了关卡的概念：玩家需要收集道具，打败BOSS，最终救出碧奇公主。总之这绝对是一款耐玩且充满乐趣的游戏，大家切不可错过。

系统介绍

1)基本操作

左键和L键：控制左弹板的动作。

A键和R键：控制右弹板的动作。

B键：使用道具。

STRAT：暂停游戏，此时可以选择记录并退出游戏。

2)道具

游戏中有不少辅助的道具，能够合适运用的话会对游戏有不小的帮助。



＊耀西蛋：在场景中丢一个蛋，作用同马里奥本身，可以吃道具也可以攻击、消灭敌人。另外在特殊场景中还具有特别的功能。一些场景的当中会有耀西蛋的标志，在这种场景中使用蛋就会令其中的平台升起，之后把蛋打入当中凹槽就会出现金蛋，之后持续攻击当中的位置，最后再次将蛋打进凹槽就可以得到具有高分的金蛋。

＊闪电：对场景中的敌人进行一次全体攻击。

＊水管：在下方的两块弹板当中出现水管，保护马里奥不掉出场景。但是这个时候也并非绝对安全，因为在弹板翘起的时候也存在一定空隙，马里奥仍然会从这里掉下去。

＊蘑菇：使马里奥变大。

＊小蘑菇：使马里奥变小，从而进入一些狭小的地方。

＊星星：传统的无敌星星，这里的作用是令接触到的敌人一击消灭。

3)钱币



金币可以在蘑菇大臣的商店中用来购买道具。游戏中消灭敌人或者撞击“?”砖块就可以得到金币，如果在一次弹起中同时消灭两个敌人，这时会听到马里奥喊“COMBO！”，这样第二个金币会变成蓝币。蓝币的作用是在游乐场的场景中玩迷你游戏。

4)其他解说

* 游戏的最终目的是救出万年倒霉的碧奇公主，为达到这个目的必须要收集各个场景中的星星。

* 每进入一个场景时都会出现一个星星，然后逐渐上升消失，这说明这个场景中有星星可以获得，这时只要消灭版面中的敌人就可以得到星星。当然也有一些需要特别条件才能得到的。关卡中一些标有数字的门，只要获得的星星数量不低于门上所标的数字，才可以打开门。

* 再度进入收集到星星的场景时，会出现一个“?”，然后上升，这说明该场景中的星星已经被取得。此时用获取星星相同的方法可以得到“?”，之后会随机在3种奖励中抽取一种（当然也会出现令金币减半的鬼魂）。

* 打败关卡中的BOSS可以获得打开库巴城堡大门的钥匙，总共4把。也就是说一定要先通过其他4个关卡才能去库巴城堡。



* 想要从关卡中脱出，必须依靠关卡中的大炮，否则只能在里面徘徊。如果从关卡的第一场景中掉出去，只会减少一条机会。除了游乐场的关卡，其他的关卡都需要击败BOSS才能令大炮出现。如果不想离开关卡却掉进炮口，可以同时按L和R来摆脱。

攻略详解

蘑菇王国中的游乐场开发了新的游乐项目，可以把人变成弹球装入大炮，然后瞄准攻击靶牌。碧奇公主和马里奥一起来到游乐场中体验这个新游戏。在蘑菇大臣示范了之后，碧奇公主也迫不及待进入了大炮。谁知这时出来的两个库巴的手下把大炮的方向对准了库巴的城堡……就这样，可怜的碧奇公主又一次落入了魔掌。我们的马里奥大叔当然不会就这样放过库巴，在把自己变成了弹球之后，开始了拯救公主的新冒险……（本篇攻略主要以收集所有的35颗星星为主，对每个关卡中的各个场景的设计作详细说明。）



一开始出现在游乐场的场景，通过大炮就可以离开这里。



之后可以在5个关卡中选择，下方的界面会显示该关卡中星星和钥匙的收集情况，其中库巴城堡必须要获得4把钥匙后才可进入。

草原（GRASSY）

消灭场景中的蘑菇可以得到星星。其中利用小蘑菇缩小还可以进入蜂窝，里面可以得到一颗星星（关卡中总共有3个蜂窝，随便进哪个都可以获得这一颗星星）。





2星门

击败所有的乌龟可以得到星星，另外也可以使用耀西蛋来尝试获得金蛋。



1星门

消灭所有的蜜蜂和蘑菇可以得到星星。



风车内

这里会遇到食人花BOSS，小心不要被它咬到，否则它会把你丢下去，很容易掉出场景。打中它的根部就可以对其造成伤害，3次就可以消灭它，之后得到草原关卡的钥匙。





5星门

消灭所有的乌龟可以得到星星。



游园地（FUNFAIR）

进入帐篷里可以用蓝币



来玩小游戏，每个小游戏里都隐藏有一颗星星（建议带上耀西蛋，这样可以轻松一点）。

铁球

在限定时间里把所有的铁球打到后面的开关上就可以消灭它们，达成后可以得到星星。



导弹

限定时间内消灭30个炸弹，之后可以得到星星。



炸弹

在限定时间内引爆所有的炸弹，只要击中它们就能令它们启动爆炸，完成后得到星星。





左上的鬼屋

消灭所有的鬼魂后可以得到一颗星星。与以前相同，正面接近鬼魂时它们会隐身，所以必须要想办法慢慢靠近。



10星门

鬼魂BOSS。不是很难对付，它没有什么强硬的攻击方法，只是会吹风改变球的轨迹，从背后击中它3次后就可以得到钥匙。



沙漠（SANDY）

消灭两只仙人掌可以得到星星。



1星门

消灭仙人掌可以得到这里的星星。



4星门

在这里要同时消灭4只红乌龟，并且在云上敌人还来不及丢红龟的情况下可以得到星星。另外，这里也是隐藏有金蛋的场景。



2星门

利用当中金字塔的坡度可以令马里奥跳起攻击空中的鸟，全部消灭后得到星星（如果嫌麻烦可以准备个闪电一举消灭所有的鸟。）。另外，不停的攻击左右两个石像，可以让金字塔升起，最后打开隐藏的金字塔大门。





金字塔内部

这里上方有3个开关，击中当中的开关会从角落出现小蛇，只要消灭所有的蛇就可以得到星星。但是注意不要让它们从当中的孔里下去，否则就必须重新来过。左右两个开关分别会打开两个地洞，要注意的是两个洞会通往不同的场景，里面各有一颗星星。还有一点，使用小蘑菇变小后还可以从当中孔落下。







金字塔内部中间的洞

消灭所有的蛇可以得到星星（数量不少，要有耐心）。



金字塔内部右边的洞

击中右边的开关会在一定时间出现4个敌人，抓紧时间全灭它们就能得到星星，漏掉任何一个都必须重来。左边的开关能打开通往BOSS





金字塔内部左边的洞

击中左边的开关会出现敌人在屏幕中移动，全部消灭后可以得到星星（挺难中的，可以考虑准备个闪电，在它们露出头的一瞬间使用，一口气全灭它们）。右边的开关能通往金字塔最低部。



金字塔最下层

打中当中的开关就会遇到这里的BOSS（法老耀西……），它会在版面中移动，并不时使用魔法缩小马里奥。普通状态下的马里奥并不能对其造成伤害，必须先击中两根柱子使身体变大，再进行攻击方可，击中3次之后就可以打败它得到钥匙。







雪原（SNOWY）

消灭几个溜冰的敌人就可以得到星星。使用小蘑菇还可以进入左上角的小洞。



左上角的小洞

在这里要反复击打这里的地鼠，最后可以得到星星（要打很多次，要多点耐心）。



1星门

全灭这里的企鹅可以得到星星。另外将冰块推到场景上方的裂缝处，就可以打开隐藏的洞穴。





5星门

这里的星星拿起来有点难度，需要将4个溜冰的敌人打成同一种颜色才行。此外这里也可以用耀西蛋来得金蛋。





3星门

同时令4个雪人晕阙就可以得到星星。





1星门里的洞穴

消灭所有的鱼可以得到一颗星星。再打开所有的宝箱，就能令沉船的甲板打开，进入里面遭遇BOSS。





沉船的内部

这里会遇到食人鱼BOSS。首先要击打两边带标记的木板，里面会掉出炸弹。然后将炸弹打在BOSS身上可以使其变大，此时再击中它就能够对它造成伤害，3次后就可以消灭它，最后获得雪原的钥匙。





灼热的城堡（FIERY）

这里要先获得其他4个关卡的钥匙。击中金像的钥匙孔将得到钥匙，全部插进去之后就能打开大门进入城堡内部。之后再次回到这个场景会出现3个飞行的敌人，消灭之后可以得到这里的星星。（PS：每插进一把钥匙以后分别会看到一段镜头，这时可以开始收集最后的星星了，详细的内容请看后文。）







城堡内部

全部消灭这里的敌人可以得到星星，当中的15星门是最终BOSS库巴。



城堡内部的17星门

这里有两只铁龟，持续攻击将它们弹到墙上就能消灭，从而得到这里的星星。



19星门

这里遇到的是食人花BOSS。战术同之前没有任何变化，获得胜利后能够得到星星。



25星门

这里遇到的是之前的鬼魂BOSS，打法与之前也没什么变化，打败它同样可以得到一颗星星。



城堡内部的21星门

消灭这里的3只铁龟可以得到星星。此外，上方中间的洞可以跳入。



23星门

这里遇到的法老BOSS，打法同样是变大后攻击。消灭它可以再得到一颗星星。



21星门里当中的洞

出现在这的是食人鱼BOSS，再次利用炸弹消灭它后得到星星。



城堡内部的15星门

在这终于找到了罪魁祸首——乌龟王库巴，要当心它跳跃的时候会把弹板震晕(-_-b)。



对付这个家伙首先要不停转动两边的机关将两块石头提升起来，达到一定的高度后石头将固定下来，同时使上方的开关亮起。这时只要击中开关就能令库巴跌倒，这样马里奥的攻击就能对它造成伤害。不过它在跌倒一段时间后会自己站起来，所以一定要把握好机会。

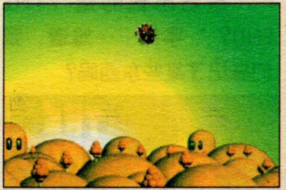






击中3次之后终于打败了库巴，但它却躲进了龟壳里，变成了一个大型的弹球。此时利用库巴球持续攻击两边的墙壁，最后就能把它击飞。





经过辛苦的奋斗之后，我们无敌的马里奥终于又一次救出了公主。



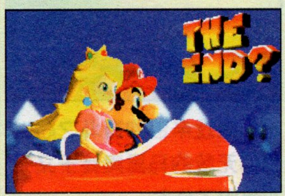
字幕之后会出现小游戏，将炸弹弹进大炮攻击靶子。只要击中就能得到高分，挺有意思的。







最后出现的是“THE END？”字样……难道，我们忘记了某些东西吗？



★通关后的续战

通关后还会出现时间挑战模式，这个模式下并不计算得分，只计算进入后直到打败BOSS的时间，有兴趣的朋友可以挑战一下自己的极限。

再次进入游戏后，我们会发现星星还没有全部收集齐。库巴城堡里还有扇35星门没有打开。这时我们就该着手收集那最后剩下的几个星星了，把钥匙插入库巴城堡的钥匙孔后会出现提示。当我们之后再次回到其他4个关卡里打BOSS的地方就会发现多了一个红色的开关，打中它之后会掉出来8个红币，同时出现90秒的倒记时。我们要做的就是在限制时间内将掉在关卡里的8个红币全部得到，这样在得到最后一个红币的位置就会出现星星。



同样的方法，在其他3个关卡里得到余下的3个星星，最后再来到库巴城堡里就可以打开那扇35星门了。里面是一个金蛋的房间，与其他金蛋房间不同的是这里多了4个弹簧柱子，小心别被弹出去了。只要得到了金蛋就可以获得最后一笔惊人的高分。



顺利通过之后，才是迎来完整的结局。这里会再次给玩家一次弹炸弹打靶的机会，要好好把握住这最后的得分机会哦，因为之后会将所得的分数记录进排行榜。



THE END

小议廉价烧录系统对国内各方的冲击

文/gxb

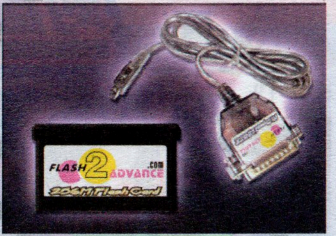


最近，国内烧录器市场风起云涌，各大烧录系统厂商使出浑身解数，对烧录系统推陈出新，并对原有产品降价，这使得玩家以较低的价格即可购得一套256M的烧录系统。当然，除了正当的价格和技术竞争外，其中也出现不正当竞争。比如说某网站在其网上商城以29元的史上超低价出售盗版的火线烧录器，我也抵挡不住低价的诱惑邮购了一个。既然是盗，必然会激发矛盾，一时间讨伐该网站的声音和支持该网站的声音此起彼伏，火线开发商随后立即推出封掉盗版ID的新驱动。尽管如此，火线2.55版的完善功能已经使花29元的玩家获得了超值的享受。而烧录卡方面，在无国界烧录论坛上有人以50元的低价卖改过的128M的D卡。于此，史上最便宜的烧录系统诞生了：D版火线（29元）+D版128M改卡（50元）。玩家只需再加点邮费，就可以100元左右购得一套烧录系统。虽然商家的低价造福了囊中羞涩的穷玩家，但却对国内掌机界造成了一定的负面冲击，这种冲击不光是对商家的冲击，对玩家也有着负面影响。



也许有人说廉价的烧录系统会对游戏厂商造成重创，其实这句话要分开来看。对于日本游戏厂商，在国内，不管有无烧录系统，游戏厂商都赚不了什么钱。日本游戏厂商的游戏不对国内发行，一点可怜的Z版利润早让盗版卡冲得唏哩哗啦，再来一个大众都买得起的烧录器造成的影响也不大，死猪不怕开水烫么，就算没有烧录系统，也有广大的D卡市场啊。对于国内的小神游来说，则有比较大的打击。这种打击性至少可以在小神游在南京全面封杀烧录系统看出一二。据网上的玩家说，南京从7月15日开始禁卖烧录系统，说是电玩店接到小神游的警告，这样就给在南京的玩家买烧录系统造成一定的困难。身为南京玩家，我没有看

到警告的内容，这至少小神游的利益已经遭到烧录卡的危害。和国外的游戏厂商不同，小神游的市场在国内，在国内要面对盗版和烧录系统两座大山。小神游要想在国内长游下去，就必须推翻这两座大山。小神游汉化的《瓦里欧寻宝记》刚出不久，网上即放出DUMP出的ROM。如果说小神游60-100元的正版卡价格还能让玩家心动的话，免费的烧录系统则更能让玩家去行动了。如果说小神游卖的已经过时的《瓦里欧寻宝记》和《马力欧历险记》本身没有什么吸引力，那接下来据说要与日本同步上市的《宠物小精灵——绿宝石》则让玩家们翘首以盼。小神游要想大赚一笔的话，除了对D卡市场扫荡外，就是廉价的烧录系统了。烧录系统和D卡毕竟不一样，必须要从现在开始就要限制。但是廉价的烧录系统在短时间内普及是相当快的，恐怕小神游的禁卖烧录系统的行为也只是杯水车薪。





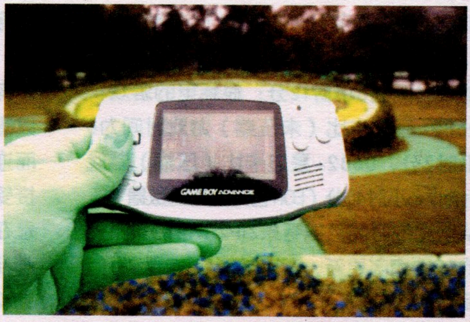
除去游戏厂商的利益收到损失外，D版卡生产商的利益也会有小的损失。烧录系统卖便宜了，买D卡的人就少了，D版卡的出货量自然减少，D商的利润会受到波动。但为什么说是小损失呢？我个人认为有两个原因。其一，很多D卡生产商也是烧录卡生产商，在卖D卡上损失的利润可以在烧录卡上补回。据我所知，有的烧录卡厂商把生产出的次品烧录卡重新制成D卡卖。但是比较烧录卡这种买一个就能用玩上很多游戏和D卡的一卡一游戏，D卡商还是会有一定的利润损失。反过来说，盗版这种一本万利的事，让他们受点损失又何妨呢？其二，D商汉化的游戏加密甚是厉害。目前除了些D商早期汉化的游戏被DUMP外，近期很多大作的汉化版都无法DUMP。例如我前些天借来的一盘《洛克人ZERO3》便不能用LINK DUMP，D商的加密使DUMP过程在刚开始的卡带校验步骤就出错，可恶的是D商在软件和硬件上双重加密。再如BINBIN30将D商汉化的《火焰纹章》卡上的FLASH芯片拆下焊接到一普通未加密的PCB板上，虽然能DUMP，但是DUMP的ROM并不能运行。可以说，由于该措施的使用，D卡厂商这部分的利润是基本保住了，即使以后被DUMP了，也会因为游戏已经过时受不了大损失。



D卡卖少了，受“牵连”的还有电玩店的BOSS。不知道大家遇到过这种现象没有：电玩店的BOSS不推荐LINK这类廉价的烧录系统，要是你要卖，他（她）也会把价格抬得很高，远远超过烧录系统厂商定的价格。其实出现这种现象没有什么奇怪的，损害自己利益的事情，谁会愿意去做呢？大家想想看，自己买了烧录系统后是不是很少光顾电玩店买卡了呢？随着廉价烧录系统的普及，买卡的人会越来越少，只要有一台电脑（没有也没关系，可以去网吧或借用别人的电脑），即刻享受免费的新游戏，电玩店BOSS在卡上利润的主要来源就只有那些不懂电脑的玩家和卖D商汉化的加密卡带了。



廉价的烧录系统除了对商家有不利影响，对玩家同样如此。原本在烧录系统很贵的时代，只能买Z卡或D卡，一盘游戏可以玩很长时间，能充分体验到游戏了乐趣。而廉价的烧录系统入手了，很多玩家卡里的游戏便走马观花般换个不停，看得上的游戏也只是用金手指改一下就匆匆玩过去了，像以前花上几个星期或几个月研究游戏的情况几乎没有了，因此很多玩家反而抱怨有了烧录系统还不如以前没有的日子。然而这也不是绝对了，还是有一些稀有动物不肯入手烧录系统，比如我的一位同学就死活不买烧录系统，他说买了烧录卡就不能专心地玩游戏了。尽管我一再劝说，他就是坚持不买，仍旧以10元每盘的价格用旧卡贴换新卡。



以上我简单谈了我对廉价烧录系统对各方利益的不利影响，不免粗浅，还望大家海涵。我说的都是负面效应，究其根源，是由烧录系统的特性决定的，只不过便宜的价格加速了它的“危害”。当然烧录系统也并非一无是处，其好处“地球人都知道”，我就不赘述了。至于该不该入手一套，仁者见仁，智者见智，各位看官们自己决定吧，嘿嘿。

近期烧录动态

在本期的烧录动态中，我们看到有不少品牌都推出了新产品，这无疑大大刺激了学生消费者暑期的购买欲望。废话少说，请跟我来看看本期烧录市场中又有什么新的焦点吧。

LINK产品

最让支持LINK产品玩家激动的就是EDIY小组在8月1日正式推出了ZIP2代烧录卡。其最明显的改进有：

1)压缩功能更强！256M ZIP II卡带的压缩空间为128M，可压缩128M及以下容量的ROM；128M ZIP II卡带的压缩空间为64M，可压缩64M及以下容量的ROM。而且解压缩速度超快，32M的ROM解压缩时间是5秒！64M的ROM解压缩时间是12秒。

2)实时时钟功能。完美支持“《口袋妖怪》系列”、“《我们的太阳》系列”；菜单界面自带时钟功能，可随时查看或调整时钟。

3)卡带自身耗电有所降低。重新设计后的电路耗电量减小，能有效延长游戏时间，并且使用压缩功能将更加省电。使用美版GBA SP，开前光，最大音量，连续运行直到自动关机，测试结果如下：0760-口袋红宝石（未压缩）游戏时间为7小时25分，0760-口袋红宝石（压缩）游戏时间为8小时12分；很耗电的游戏：0682-星之卡比（未压缩）游戏时间为6小时2分，0682-星之卡比（压缩）游戏时间为6小时40分（EDIY官方公布的数据）。从上面的时间数据看来ZIP2卡带的最重要的CPLD有了更新，所以才能让连续运行时间有所提升。

4)卡带品质更好。更换更专业的加工厂后，卡带焊接品质更好，返修率将更低。ZIP2采用的FLASH（闪存）芯片是三菱的MCP芯片，但是封装方式还是TSOP方式。TSOP的封装方式有效提高了产品的良品率，同时为检修也带来了方便。



↑EZ2-1GB卡带外观

在软件方面，EDIY小组于卡带推出的同时间发布了4.30测试版软件，其中更新的内容多达17项，EDIY小组务实的态度再次体现出来。但是就在本文截稿前的8月18日，EDIY小组再接再厉发布了GBALINK软件4.35正式版。再次体现了EDIY小组软件更新速度上的优势。目前ZIP2 256M零售价格是428元。从LINK烧录器USB版本的推出，到最新ZIP卡带的发布，EDIY小组在硬件构架上面再次与世界同步。时钟功能的具备让喜欢《口袋妖怪》的玩家兴奋不已，而连续运行时间的提升则是EDIY小组虚心接受玩家建议的最好证明。一切的一切都是在EDIY小组的规划中进行，昔日的LINK产品已经从丑小鸭蜕变成天鹅，而这次ZIP2卡带的推出则相当于从天鹅进化成为凤凰。忠心祝愿LINK一路走好！

火线烧录系统

火线烧录器最近在市场上出现了假冒产品，而负责销售该产品的网站还是国内的某知名网站。假冒产品的售价非常低（39元），知假售假的该网站竟然还公开发布所谓的销售申明。在这里我想说明的就是，火线烧录系统里烧录器的硬件成本自然不会很高，但是火线的软件开发的确是需要相当大精力的。玩家如果支持火线请购买正式产品，而不要贪图便宜让烧录系统最重要的软件部分失去了应该有的更新。至于该网站公布的销售申明不过是贼喊抓贼、掩耳盗铃的行为而已。

在最新的火线烧录软件2.6版本里已经屏蔽了假冒的火线烧录器。在下一个版本的更新中，火线重要的SMS功能即将发布。请支持火线的玩家期待。目前假冒火线的分布非常迅速，估计全国各地已经有假冒火线销售了。辨别假冒火线的方法就是假冒火线烧录器上面没有火线的专用贴纸但没有配送软件光盘，另外2.6软件不能识别。最后说明一下购买正版火线烧录器的方式：在火线官方网站www.gamebios.com购买，或者在www.gbaflash.com烧录地带购买。

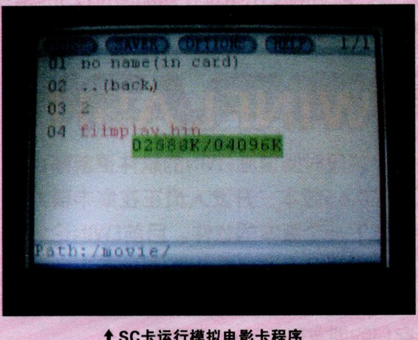
CF TO GBA产品



↑SC转接卡

本来这个产品应该于上个月就推出的，但因为出现了代工厂的工艺问题，所以该产品的SC转接卡推迟到了8月份左右才推出。从工厂出来的第一批产品已经开始销售了，不过从开发者那里得到的消息，目前的第一批已经销售完毕了，想体验SC神奇魔力的朋友需要等待第二批的产品上市了。

该产品目前的软件方面还不是非常完善，测试中发现游戏存在运行缓慢的现象，如1454-星之卡比镜之大迷宫，另外还有如《FFTA》中文版不能存档的问题出现。SC产品读取CF数据到缓存的速度非常快，通常都是在10秒左右，当然读取时间也跟游戏容量的大小有关系。SC还有一个比较特殊的功能就是可以模拟GBA电影卡的运行模式。



↑SC卡运行模拟电影卡程序



↑模拟成功后的界面

从图片中我们可以了解SC模拟GBA电影卡方式是成功的，并且文件播放也正常。但是在这里申明一个问题就是，GBA电影卡的软件方面是有自己版权的，且并没有正式授权SC使用。不过SC运行的方式是软件模拟，并不存在直接盗用的情况。当然SC转接卡的真正功能是运行GBA游戏，并且有CF的超大容量作后盾运行大量的游戏没有任何问题。而且现在的CF卡256M（256Mbyte）的容量也就是300元左右，加上SC转接卡的285元，也就是说585元你就等于拥有了2GB的烧录卡，性价比的确非常诱人。而且SC的金手指功能也非常强大，可以在游戏中选择金手指的功能项（ZIP卡带只能做到游戏进入前选择金手指项，并且有条数限制）。关心SC产品的玩家可以到www.cftogba.com了解更详细的相关信息。

EZ-FLASH

EZ-FLASH的软件更新到了3.07版本。该版本的重大改进就在于以下更新：

1)金手指及软复位支持方式。增加的金手指处理类型（BOMA-TYPE）不需再等待官方XCODE的更新，BOMA-TYPE的复位方式与EZTYPE一样R+A+B+START+SELECT的5键复位。

2)更新了金手指CHT文件到1599（重新整理）。

3)修正了错误辨认新版A12电路板的EZ2为EZ1卡带的问题。

此版本的改进修正了让很多EZ用户头疼的金手指必须等官方更新XCODE才能正常使用金手指文件的问题，现在只用导入金手指文件就能够完成金手指文件选择了，极大方便了玩家。目前的EZ小组正在内部测试EZ3的相关功能，相信在EZ3真正出现的时候大家就能够体验出更强大的功能。

EWINFLASH

这段时间里面EWIN的软件更新停止在了0.66版本，开发人员正在集中精力开发下一个版本的软件。目前EWIN论坛里贴出了很多游戏在EWIN存档不正常的修正版本ROM，烧录游戏发现不能正常存档的朋友可以到论坛看看。

EZFA

EZFA小组在沉默了很久之后，于8月11日发布了新版本的卡带，名为ECube 1Gb。以下为该产品的官方介绍：

1)ECube使用与EZFA电缆相同的下载线，用户不需要再重新安装驱动即可使用ECube应用程序，下载线为以后GBA

和Internet互动的程序做好准备。通过ECube你可以发现GBA的更多玩法、更多乐趣。

2)游戏中将支持四键重启当前游戏。

3)内在的SMS功能，游戏备份空间理论可达卡带容量大小，做到了备份大小不再受限。另外，备份实现了Flash保存，用户无须担心掉电导致备份丢失的问题。

4)支持U-Disk功能，用户可以把GBA当成U盘使用，未来还将支持U-Disk的压缩功能，使得ECube卡带兼有大容量U盘和Flash卡带两项用途。未来利用ECube大容量的特点将功能扩展到支持MP3的播放与歌曲的管理，使得ECube一卡三用。

5)ECube彻底解决了EZFA用游戏不能随意删除的特性，用户可以随意删除卡中游戏，不用再按顺序删除。

6)支持菜单背景更新，用户可以更新ECube Loader的背景图象。

7)支持Linker背景图象更新。

8)多语言特性，ECube将支持多种语言游戏名称，用户将可以选择GBA语言，另外ECube Client也将推出多种语言版本。



↑EZFA新卡ECube

从产品的名字可以了解到新卡带是1GB容量的版本也就是128Mbyte的容量。新卡配套软件方面更新到了1.02版本。该产品的全国零售价是980元，价格的确不便宜，喜欢高端产品的玩家或者是支持EZFA的玩家可以考虑一下。

EFA-LINK

EFA产品软件方面升级到了1.92版本，主要修正了重复点击金手指选择框导致ROM尺寸减小的问题。目前EFA软件方面正在做一个全面的更新，所以目前更新得比较慢。购买EFA产品的朋友不妨耐心等待一下，相信很快就会有更好的软件呈现在大家面前。

XGFLASH

XG2T加强版软件方面更新到了2.01版本。具体更新为：目前这一个2.01版本打开了最后一个64M Flash区的烧录功能，而且对游戏的兼容度更高。不过由于还是在测试阶段，没有把新的时间模块加上，等测试好了就会放出2.1版，请大家给点耐心，至于XG2T标准版的软件没有更新。

GBALINE

GBALINK产品中的AnyU使用的GOS系统更新到了1.3B3版本。主要更新有：

1)构建图片浏览器程序框架。

2)实现GOS背景换肤功能。

3)即将提供大量背景下载。

使用AnyU产品的朋友推荐升级。意外的提示：AnyU产品的U盘功能经过笔者的测试可以正常支持使用AR MAX EVO 软件把PS2的记忆卡游戏记录拷贝到U盘存档的功能，这无疑又增加了一个产品的附加值。

OK，这期的最新烧录动态就介绍到这里。如还有不明白的地方，欢迎大家到www.gbaflash.com烧录地带，相信在那里大家可以找到满意的答案。8月适逢雅典2004奥运会，在此也衷心祝愿我国的体育健儿取得更多的好成绩。

让梦想起飞 卡带测试报告 GBALINK ZIP2

文/小正

早就听说GBALink要推出新产品，一直在猜测会加入什么功能，直到8月6日才知道，原来那就是传说中的ZIP2系列卡带，看来GBALink这次是有大动作了。在ZIPII系列卡带中我们看到了不输于现今任何一款GBA烧录卡带的所有功能。如果你之前对GBALink还持有些许的不满和抱怨的话，那么ZIP2将彻底改变这一切。通过几年不懈的努力，GBALink已经完全跻身为GBA烧录卡的领军行列，并且凭借自身不断进化的软件实力，让人们刮目相看。

写了一段类似于“枪手文章”的开头，接下来让我们看看GBA Link最新的ZIP2卡带有哪些过人之处吧，毕竟好东西不是吹出来的。

1 USB接口烧录线的采用

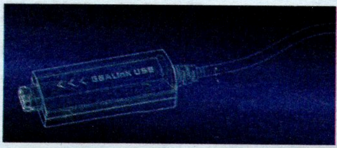


一直以来GBALink都是采用打印口作为烧录器连接电脑的接口，一些用户对此很不习惯也觉得不方便。就笔者来说，电脑就一个打印口，长期被PS手柄所霸占，而要烧录游戏的时候则必须拔来拔去，很不方便。而且打印口的烧录器在使用的途中还会涉及到延迟调节的问题，不习惯的朋友第一次使用可能会抱怨连接不上等问题。而最为重要的是，打印口的数据传输速度较慢，并且烧录的时候会占用大量的系统资源，对于喜欢在烧录同时进行其它程序操作的朋友很不方便。尽管如此，GBALink还是凭借软件的完善将打印口的烧录器性能尽可能的发挥到了极致。如今GBALink推出了USB接口的烧录线，虽然在时间上有点落后于同类产品，但其受欢迎程度还是非同一般，将此举理解为“后发制人”虽然有点勉强，不过对于Link的死忠来说还是一个不错的好消息。先说说USB烧录器的外观吧，透明包装，烧录芯片集中在连接GBA主机连接端，与电脑USB口接触良好，GBA连接端由两枚螺丝封装，烧录游戏的时候还一闪一闪的特逗。针对官方网站上几点对于USB接口烧录器的特点，笔者作了以下简单的测试。

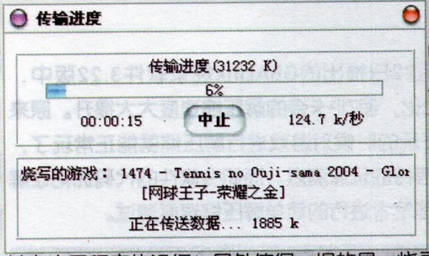
测试环境

赛扬2G CPU 256M内存

Windows 2000SP4 所有烧录软件最新版



卡带	烧录游戏	烧录时间
黄金的太阳改卡	快打旋风	50秒
机器人大战A改卡	快打旋风	48秒
GBA Link 128M合卡	快打旋风	48秒
GBA Link 256 ZIP	快打旋风	45秒
GBA Link 256 ZIP2	快打旋风	43秒
EZFA	快打旋风	40秒
XG2 Turbo	快打旋风	51秒
EZ2	快打旋风	45秒
EWIN FLASH	快打旋风	42秒



由以上测试我们可以看出，GBALink的USB烧录器与同类烧录器相比，烧写速度不存在太大的差别，基本速度可以稳定在120K每秒。而且针对不同的FLASH芯片，烧写速度也有所区别（从两块改卡的烧写速度就能看出）。在烧写速度方面，我们已经没有什么可以担心的了，而且烧写游戏的同时完全不会影响其它应用程序的运行。另外值得一提的是，烧录卡在烧写容量较大的游戏时速度会有所提升，并不是简单将时间翻倍这么简单，也就是说烧录一个256M的游戏花费的时间要比烧录8个32M游戏所花费的时间短，这种情况因烧录卡种类的不同又有不小的区别，所以以上测试数据只是供参考之用，并不完全表明不同烧录卡之间绝对的烧录速度区别。

2 耗电量

官方对ZIPII系列卡带的耗电量非常有自信，称使用ZIP2卡带玩“《口袋妖怪》系列”省电的游戏能够达到8小时的游戏时间，笔者就把自己拥有的烧录卡搜了出来，花了约一周时间作了如下用电量的测试：

测试环境
日版限定版GBA SP　开前光　音量最小

卡带	烧录游戏	电源指示灯变红	完全没电
GBA Link 256 ZIP2	铁拳A[自带压缩方式]	4小时30分	6小时40分
GBA Link 256 ZIP2	铁拳A[不压缩]	4小时32分	6小时20分
EZ2	铁拳A	3小时15分	4小时42分
EZFA	铁拳A	4小时20分	5小时45分
XG2 Turbo	铁拳A	5小时20分	7小时47分
EWIN FLASH	铁拳A	4小时38分	6小时48分

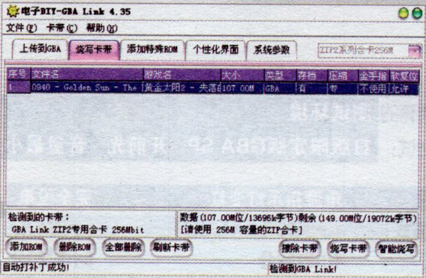
卡带	烧录游戏	电源指示灯变红	完全没电
GBA Link 256 ZIP2	口袋妖怪-火红[自带压缩方式]	4小时45分	7小时55分
GBA Link 256 ZIP2	口袋妖怪-火红[不压缩]	4小时30分	6小时22分
EZ2	口袋妖怪-火红	4小时14分	5小时03分
EZFA	口袋妖怪-火红	4小时27分	5小时43分
XG2 Turbo	口袋妖怪-火红	6小时20分	7小时35分
EWIN FLASH	口袋妖怪-火红	4小时29分	5小时50分

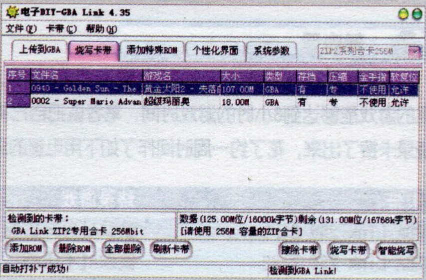
由以上测试数据我们可以看出，用GBALink自带的压缩方式压缩后游戏的运行时间有所提高，而且GBALink向我们承诺的ZIP2系列卡带更换质量较好的芯片将会比以前省电的说法并不是空穴来风，虽然以上数据与官方公布的有少许出入，亦或笔者的GBA使用时间太久电池有少许老化，但从以上数据我们还是能够看出ZIP2卡带在省电上下的功夫确实不小。

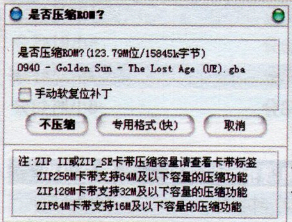
3 压缩

为了配合USB烧录器的推出，在今年6月22日推出的GBALink烧录软件3.22版中，GBALink小组对烧录软件的代码进行了大量的优化，使ZIP卡带的解压缩速度大大提升。原来ZIP卡带的优势便在于能够压缩游戏的容量，在玩的时候对游戏进行解压缩就能正常玩了，而解压缩所耗费的大量时间一直不能让不习惯等待的玩家满意。而如今软件的代码优化让解压缩的时间控制在了一个合理的范围内，以下是笔者进行的简单解压缩速度测试。

卡带	烧录游戏	压缩前容量	压缩后容量	解压缩时间
GBA Link 256 ZIP2	黄金的太阳2	124M	107M	22秒
GBA Link 256 ZIP2	火炎之纹章-烈火之剑	128M	97M	25秒
GBA Link 256 ZIP2	怪物召唤士	63M	46M	12秒
GBA Link 256 ZIP2	超级马里奥	32M	18M	5秒





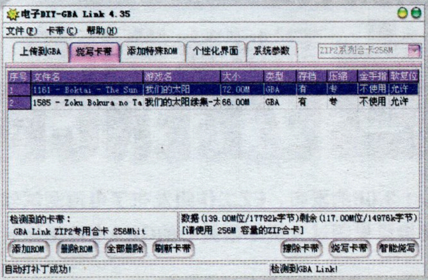


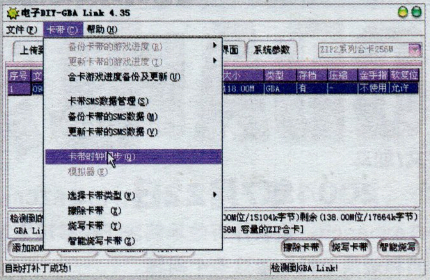
以上是ZIP系列卡带的压缩和解压缩容量和时间对比列表，由上可见自带压缩方式的解压缩时间是完全可以接受的，128M的游戏解压时间也就是去倒杯茶的时间，当作游戏读取的时间，还能够节约不少空间，何乐而不为呢？不同的游戏压缩和解压缩比率不同，而压缩得越大所需要的解压缩时间也相应较多。

需要说明的是Link的卡带支持两种压缩方式：自带的压缩方式和ZIP压缩方式，不推荐使用后者，除非你是个偏执的收集狂（在烧录卡中都要满足自己的收集欲望），因为ZIP压缩方式的解压缩时间可以用恐怖来形容，笔者曾经压了一个游戏准备躺在床上玩，结果还没解压完毕就睡着了……这也许就是GBALink在自己产品广告中提到的“半数压缩”吧（意即可以把游戏的容量通过ZIP压缩方式压缩到原来的一半左右），但是这种压缩方式所需要的解压缩时间可不是常人能够忍受的。

4 时钟

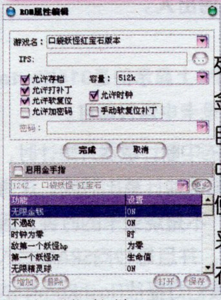
GBALink的ZIP2卡带开始支持了时钟功能，像《口袋妖怪》、《我们的太阳》这类游戏可以在真实时间下游戏从而触发特殊的剧情。虽然这项功能在其他的一些烧录卡中早就具备





了，但GBALink现在才加入该项功能岂能没有自己的特点，那便是整合了“《我们的太阳》系列”补丁到软件内核中。“《我们的太阳》系列”由于加入了光感和时钟系统，所以一般烧录卡很难胜任，以前都需要手动打上时钟补丁才能游戏，而且打了补丁的游戏在某些烧录卡上还会出问题，ZIP2卡带直接将“《我们的太阳》系列”所有版本的游戏补丁加在了软件中，只需要烧录普通版本的游戏便能够在烧录完毕后直接打上时钟补丁，对于打补丁苦手的朋友来说是一个极大的帮助。而在玩《口袋妖怪》这一系列具有时钟的游戏的时候，需要在游戏中将时钟初始化为0:00，然后再到GBALink的软件菜单中将时钟与当前电脑时钟同步，再次进入游戏后看到的就是正确的时钟了。

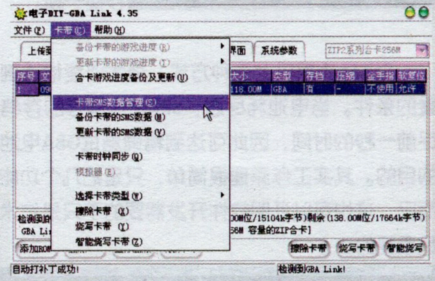
5 金手指



GBA Link系列烧录卡自带的金手指功能，是目前所有烧录卡中最为全面和方便易用的。软件采用的是我们现在最常用的模拟器金手指软件Emulator Cheats内置的专用cht格式金手指文件，由国内修改达人大胖子一手编写，而且根据GBA游戏的发售列表和顺序在第一时间更新到最新，其严谨和效率都是值得称道的。用户在烧录该游戏之前通过双击游戏列表中的名称便能够轻易开启金手指的各项选单，非常简单易用。

6 SMS记忆备份功能

使用烧录卡的朋友都知道，在烧录软件更新版本的时候，旧版本烧录软件中保存的游戏列表和存档格式在新版软件中都会有变化，以往我们都需要将存档文件备份到电脑中然后在新版本软件里导入就能够支持了，而现在我们完全可以通过GBALink自带的SMS记忆备份功能将游戏的记录通过备份和重新校验就行了，省去了麻烦的导入导出步骤。而且GBALink的SMS记忆备份功能对存档格式的校验管理让用户对游戏的进度保存更为放心。



GBA电池测试软件介绍EZBENCH

文/鸵鸟

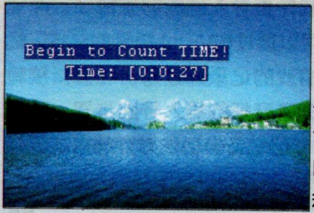
2004年7月22日，随着EZClient 3.06的发布，EZ工作组发布了电池测试软件ezbench，该软件有效地解决了很多玩家及烧录界测试人员都很关心的GBA电池工作时间和烧录卡耗电量这两个问题。



具体是怎么一回事呢？举个例子：假如鸵鸟要测试一块电池的运行时间，一般而言就是连续运行一个游戏，然后让其在片头处不断滚动，等到GBA自动关机为止。对鸵鸟来说，首先要估计好红灯出现的时间（这个要靠经验和专业知识），然后在恰当的时候一直盯着游戏机，以免错过关机的时间。万一估计有个错误，或者有什么事情离开了，那就得重新来了。这么做既伤神又不一定能够得到准确的数据。因为不同的游戏耗电量不同，差别可达到1-1.5小时；加上测试者用的GBA硬件和电池硬件差别，导致了许多测试数据的出入。

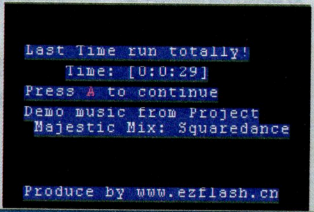
◀Ezbench工作原理

Ezbench其实是一个很小的GBA Rom，容量大约是7312Kbit，PC上显示的是914Kbyte（1Kbyte=8Kbit）。不需要任何工具转换，下载解压后直接烧录到烧录卡中运行即可。



Ezbench运行后，将以GBA本身的中断计数器开始计时，每秒中断59.727次，通过这个可以精确地计算出时间。注意这里指的是GBA主处理器的计数器，不是烧录卡的时钟，因此没有时钟的烧录卡也可烧录使用。并且每秒向SRAM写入一次进度（即一秒存一次档），持续幻灯播放FlashRom中的图片及音乐。其中，音乐是循环反复播放的，图片则是2-3秒换一帧。

Ezbench用以上三种方式，最大可能地达到了最大耗电量的条件。当电池耗尽后，SRAM里保存的存档即为电池耗尽前一秒的时间，因此可达到精确测试GBA电池和卡带耗电的目的。其实工作原理很简单，只是把几个功能整合再一起而已，这也可以证明软件开发需要的不只是技术，创意也是很重要的。



说明

1 Ezbench仅仅能检测GBA运行时间，没有任何其他的功能。网络上流传的ezbench能让EZ1软件支持时钟功能等说法纯属谣传，目前的ezbench没有，以后也不可能会有。

2 Ezbench完全按照标准的GBA软件过程制作，虽然其是EZ工作组出品的，但是EZ工作组官方承诺ezbench绝对没有对EZflash烧录卡有任何的优化。

Ezbench FAQ

1)判断SP电池是否原装。

尽管官方发布的说明中是写有“判断电池是否原装”这个字眼，但ezbench测试的数据并不能直接说明电池是否原装。因为当前SP电池鱼龙混杂，原装电池也由于批次问题导致容量不同，可能会出现组装电池工作时间比原装电池长的情况。因此测试出来的数据仅仅具有参考价值，而不能单独以此来确定SP电池是否原装。

2)测试中发现跳秒很快，一下子跳了两次的情况。

这里引用官方的解释：这是因为明暗切换图片导致显示上的问题，实际内部计时是准确的。

3)按下A键，时间没有从0秒开始。

官方解释：计时是从程序开始运行的时候就开始了。

其实这点还不够人性化。看测试结果完后，应该按A键才开始计时，而不是程序一开始就计时。

4)测试结果不能长久保存，看一次以后就没了。

这个问题应该是和程序设计简单有关，没有考虑太多的设置。建议EZ工作组下个版本应该可保存和查看多次测试的数据。对于当前的情况，如果是用如EZflash这样自带SMS功能的烧录卡，或者有SMS记忆棒，可在查看记录前用SMS备份一次存档，这样测试数据就被永久保存了。

5)测试中红灯时间比绿灯还长。

一些朋友在使用中会遇到这种问题。GBA亮红灯是由于电池电压低的缘故，一般来说往SRAM中写数据都要多消耗电力，从而导致电压下降。由于ezbench是每秒写一次数据到SRAM中，因此会造成电池输出电压一直维持在较低水平。但其实这时电池的电量还是较充足的，电压输出处于“稳定电压值”（即在放电过程中持续出现最久的电压值，五号充电电池该值一般为1.2V），只是因为输出电流较大，而导致输出电压偏低。

举个例子，在玩了一段GBA以后，我们通常会发现存档的时候GBA的灯会红一下，存档完后就变绿了。其实这就是存档造成的电池输出电压短暂下降，ezbench只是在每秒重复这个过程而已。

通常这种情况出现在充电电池上的几率比较大，因为充电电池的“稳定电压值”会比较低。

6)为什么界面没有中文化？

毕竟是开发周期很短的项目，界面是英文确实情有可原。但作为国产软件没有中文出现还是令人稍有不爽，希望下个版本EZ工作组能做出双语的菜单供大家选择，毕竟做个小小的中文字库花不了什么时间的！^_^

7)与EZ卡带的兼容性如何？

官方说明：“本程序按照标准GBA程序编制，理论上可以在所有FLASH卡带和硬件上运行。”

尽管是EZ工作组出的测试软件，但实际仍然和EZ卡上的合卡Loader存在一个非常微小的兼容问题。如果测试完毕，换了新电池再进入时，在GBA端要在菜单处按B键进入才行。否则进去后已经使用的时间会一闪而过，好像自动帮你按了A键。希望下个版本可改进。至于其他品牌的烧录卡，鸵鸟由于硬件原因没办法测试，如果在合卡中测试遇到问题，一般取消合卡菜单（即Loader）只烧录ezbench即可顺利解决。

关于Ezbench的简单介绍到此就结束了。测试期间鸵鸟得到了EZ工作组关于技术问题上的大力协助，龙游测试中心的藤宫兰也对ezbench提出了很有建设性的问题和意见，在此鸵鸟也对他们表示感谢，同时也欢迎各位GBA爱好者到EZflash官方论坛（http://www.ezflash.cn/vbb/）和WRG论坛（http://bbs.popsoft.org/index.php）和我交流。（注：本文中EZ工作组为EZflash烧录卡工作组；本文中设计到的理论和技术问题均已由EZ工作组确认通过。）



GBA游戏《瓦里奥制造》获选2004年国际游戏节最优秀奖



今年8月17日，在英国伦敦举行的世界国际游戏节评选出了今年的游戏优胜奖，那便是任天堂在GBA上开发的益智游戏《瓦里奥制造》。由加纳利斯特等游戏专家组成的评审委员会，对评选过程作出了深刻反复的审核，新的游戏必须带有技术革新性质的画面、最后再赋予创造性的评价、将奖品颁发给优胜作品。

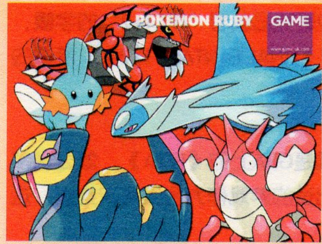


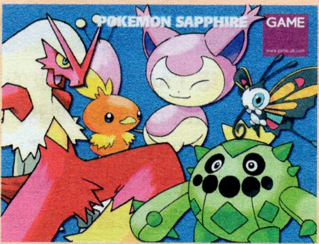


《瓦里奥制造》虽说是一款益智类游戏，但作为任天堂大人气明星马里奥的死对头，以“游戏制造”为主体创造出来的200个以上的迷你游戏，构成了这款游戏的核心。而且在努力攻克游戏中的固有谜题之后，还会出现令人怀念的隐藏要素。在英国，很多人对该游戏的评论为“目标是一掷千金”，而为了符合西方人的口味和习惯，游戏的欧美版本更名为《WARIO WARE》。

审核的结果是这样的：虽然都是单纯的操作，但需要相当的直觉和观察能力，富有朝气和创意，很有自信的一个游戏。在众多游戏中，《瓦里奥制造》以该评价从大量有望作品中脱颖而出终获殊荣。

任天堂人气偶像欧美也疯狂 《口袋妖怪》美国热卖





即将于9月6日发售的《口袋妖怪 火红》和《口袋妖怪 叶绿》自今年8月开始在美国接受预约，至8月15日为止预约人数已经超过15万大关。这个数字相对于前段时间推出的《口袋妖怪 红宝石》和《口袋妖怪 蓝宝石》美版的预约数量，已经高出两倍之多。而前两作在美国已经累计销售突破400万份，相信本作的销售前景更为乐观。

随着任天堂全球销售策略的推广，很多知名的日版游戏都被成功重新包装后在欧美地区推出，而欧美玩家的消费水平和消费习惯存在着很大的差异，比如说《火炎之纹章》的美版还更改了部分剧情等等……

本次的《口袋妖怪 火红》和《口袋妖怪 叶绿》美版将捆绑专用无线通讯器一起发售，看来这次任天堂准备在欧美市场大力推广他们的小偶像了。

FFT 1+2计划 真实的谎言



随着SQUARE-ENIX的GBA游戏《最终幻想1+2》（FF1+2）在日本热卖之际，德国的阅读机构USK的数据库中传出了《FINAL FANTASY TACTIC 1+2 GC Version》的消息，详细资料是这样的：

游戏名称　Final Fantasy Tactics 1+2 GC – Version
制造厂商　任天堂欧洲分部
消息发布日期　2004年8月9日
所属机种　任天堂Game Boy Advance



在数据中我们可以看到游戏标题的背后还刻意加入了"GC – Version"的字样，这很容易让人联想到任天堂的最新次时代主机Game Cube。然而事实上并非如此，在所属机种中很清楚注明了这款游戏是属于GBA的。这里的GC指的是将于8月19日在德国举行的2004年游戏盛会GameConvention 2004，据媒体推测这款游戏将在该次大会中推出游戏的演示动画，于是特地加上了这么一个后缀。

正当各大媒体、网络大肆吹捧这一轰动的新闻主题时，第二天德国USK便出面澄清了以这一传言。事情的真相是这样的：USK原来的数据库中是有记载着"FFT 1+2"的字眼，但随着《FF 1+2》的发售，这一数据库也很快更正成为了《FINAL FANTASY 1+2》，所谓的"FFT 1+2"只是个误会加玩笑而已。

不过仔细想想，《FFT》只在PS上出过一作，再有就是GBA上的《FFTA》，怎么说都不能将《FFTA》称为《FFT2》，而且任天堂也不可能将出过的游戏作为合集再次推出，这样做的话无异于自砸招牌。

ADVANCE MOVIE TV动画《口袋妖怪》豪华登场





↑特典额外附送

←口袋主题限定GBA SP

上期杂志中给大家介绍了AM3公司开发的ADVANCE MOVIE，也就是GBA上的电影卡服务机器。现在日本方面已经全面开始提供电影卡的服务了，第一个TV动画当然是大名鼎鼎的"《口袋妖怪》系列"了，目前只安排了前三话的配售计划，分



↑口袋妖怪电影卡

别是8月26日第一话首映，第二、三话9月16日配售。而且在发售期间（8月29日至9月30日），任天堂方面还将有各种类型的促销活动。首先是第一话的特殊礼包捆绑销售活动，第一话普通版的购买价格是2499日元，限定版大礼包售价4980日元，大礼包中除了第一话的卡之外，还会包含三张额外电影卡“特制最强Shell列传”作为特典纪念。购买了大礼包限定版的用户更可以参加官方的抽奖，奖品包括：

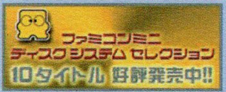
1等奖	100名	口袋妖怪主题GBA SP
2等奖	200名	口袋妖怪电影卡 收录1-8集预告动画
3等奖	参与者全员	口袋妖怪电影卡猎人 两张口袋妖怪的宣传贴纸

看来《口袋妖怪》的旋风要想在日本停下来基本是不可能的。

FAMICOM MINI仍打算出续篇 呼声依旧持高令任天堂无奈







以怀旧方式推出的GBA复刻游戏合集《FAMICOM MINI》在短短的半年时间内已经推出了3套累计30个游戏，这些FC时代的经典名作在经过平台的转换移植后，于GBA上再次以合集形式推出，配合FC专用颜色GBA SP的捆绑销售在第三套出货之前，光凭前20个游戏就已经创造了累计270万的销量，而且于8月10日发售的第三套也会在两个月内销售一空。而此时玩家的需求变得前所未有的强烈，任天堂方面也收到了来自各大电玩专卖店的需求表，这一切表明《FAMICOM MINI》的受欢迎程度绝对非同一般。虽说任天堂在推出《FAMICOM MINI》第三弹的同时官方宣布了该系列的终结，但来自客户的需求实在太大，使得任天堂不得不重新考虑更改之前的计划书，让《FAMICOM MINI》以另一种形式延续下去。



↑FAMICOM MINI纪念T恤反面

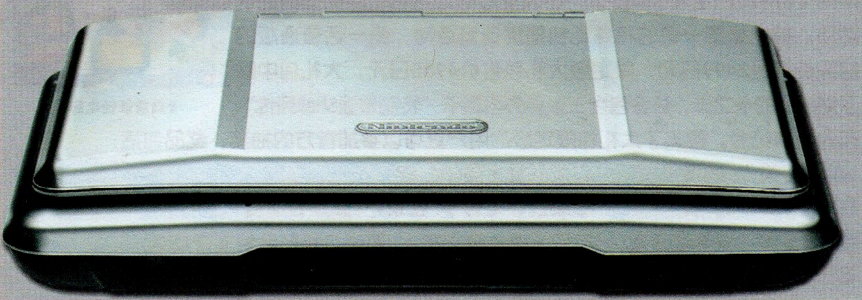


↑FAMICOM MINI纪念T恤正面

之前在首推《FAMICOM MINI》第一弹的时候，很多人对其不是很看好，认为任天堂是在利用FC的大名气炒过去的冷饭。而最近任天堂方面对此作出了答复，将FC游戏移植到GBA上并非很多人想象中的那么简单，因为任天堂方面拥有FC制作经验的技术人员已经不是很多，将游戏作跨平台的转换移植需要花费大量的人力物力，将FC的图像声音做成适合于GBA的质量，这本身工作量就非常大，某些游戏在平衡性等一些细节方面还要针对游戏主机平台作细微的调整，才能让玩家体会到FC时代的感觉。比如说《FAMICOM MINI》第三弹中的10个磁碟机游戏，在GBA上复刻后完全保留了当年磁碟机运行时的所有特征，如启动的时候按下特殊的组合键可以进入磁碟机的系统菜单，某些游戏在地图画面输入特殊的指令可以弹出隐藏选项等等……

作为普普通通的玩家的我们，对任天堂的这个《FAMICOM MINI》，又有怎样的看法呢？

NDS美国先于日本发售 专用开发工具包极具吸引力



⬆NDS离我们越来越近了

自上月NDS外型公布之后，本月的NDS花边新闻可真不少，不过最令人震撼的就要数以下这则新闻了。即任天堂陆续对第三方游戏开发厂商发布NDS专用开发工具以来，任天堂DS的软件阵容在一天天扩大，而NDS的发售日也一天天在临近，目前日本方面是几乎肯定会与E3中公布那几款重头招牌游戏一起发售。而美国方面似乎等不了那么久，随着EA的一款NDS游戏发售日确定，NDS几乎肯定会在该游戏发售的同时在美国登陆，也就是今年的11月，而日本方面保守估计NDS的发售日会在明年2月左右。

任天堂NDS的开发工具包被命名为Code Warrior DS，由Metrowerks公司代理开发和发布。为了进一步拓展全球的手掌机娱乐市场，Metrowerks将为游戏开发厂商提供全面周到的服务，凭借Code Warrior DS的易用性和强大扩展性，我们将会在各方面体会到NDS的强大实力，如触摸屏的输入、语音识别、无线通信等等。目前所知情报中我们了解到，Code Warrior DS专用工具包将具备以下几点优势：

* 一个多重核心、思路清晰的调试器能够协同ARM 9和ARM 7处理器同时运作。
* ARM连接器覆盖图能够减少内存的消耗，开发者能够检测并清除连接应用软件的无用代码。
* 命令行界面和简单易用的GUI以及缓冲查看能力降低了对开发经验的要求。
* 一个经过完全优化的ARM编译器能够正常地运行于NDS硬件系统中。

目前任天堂方面已经向全世界范围内100家以上的公司发放了该开发工具包，NDS的强大软件攻势即将袭来。

NINTENDO DS

NO.1602



SD高达力量

游戏容量：64M
类型：ACT

PUYOL

起初还以为这个游戏会是一个SLG，谁知道是个动作过关游戏，而且开始可以选择的机体才三个，马上便没有什么兴趣玩了。看到朋友在旁边一个劲地边笑边玩，还有时会忍不住凑过去聊聊，但最终还是下了个结论，非高达死忠是不会对这个游戏感冒的，漫长的暑假，这个游戏算是作为开胃菜出现的，表现不上不下，给个中等的分数吧。

TAKA

似乎Q版的游戏我都蛮喜欢的，原因主要有两点，其一，造型可爱；其二，游戏难度不会很高。《SD高达力量》是以同名动画为剧本进行制作的游戏，主角是三名原创高达战士，它们的能力正好互补，可根据不同战况进行切换使用。虽然人物造型为Q版，但这丝毫不影响游戏中战斗的爽快感觉，连续技、超杀一应俱全，轰隆隆一招挥出，看到一大堆扎古横七竖八地飞出去，那种痛快感觉你不想体验一下么，呵呵。

WIND

这类清版式动作游戏在GBA上实在稀有，而且更难得有素质如此好的，可随时切换的三个主角不但考验我们对场景的判定能力，还能充分体验各个角色的特色，系统是判断一款ACT优劣的重要因素，这款游戏在系统上也没让我失望，升级、连Hit和超必杀技都一应俱全，特别在用等级高的爆裂丸时，真可以砍扎古如切菜，其中的爽快只有自己体会过才能了解。

NO.1604



洛克人EXE 4.5 真实操作

游戏容量：64M
类型：RPG

PUYOL

老实说本作相对于4代的变化并不大，要说是4.2还差不多，4.5还是有点不确切。由于游戏对应了特殊的周边，所以在模拟器上玩的朋友刚开始可能会不知道怎样进行（由于时钟的关系），笔者可是请教了几位修改高手才勉强开始的。游戏在通关后的隐藏要素做得也不够，其他角色的剧情基本没有变化，让人失去了反复玩的冲动，可能CAPCOM是在为《洛克人EXE 5》作准备也说不定。

TAKA

"《洛克人EXE》系列"已经渐渐走出原作的伟大光环，成功打下了一片新的天地。从名字大家也许就能判断本作与前作的关系吧，确实两作从表面看起来似乎没什么区别，《EXE4.5》基本是以前作为模版进行了几方面的强化和改进。本作的主角由原来的热斗变成了玩家自定义的角色，可选择的NAVI人数达到了十余人，为将它们一一收齐大家可得好好下一番苦功了。

WIND

作为四代的进化版，此作的改进实在有限（CAPCOM因经营惨淡而狂做EXE系列赚钱的心理是可以见谅的），不过自由度方面大大提高倒是出我的意料之外，除了自定义主人公外，还能自由选择自己的NAVI，看来本作的焦点将聚集于NAVI的收集和养成，对应13个NAVI和它们独有的特技，游戏的耐玩性会大大增加，毕竟养成和战斗结合是Rockman EXE系列一直以来坚持的理念，为了成为网络上的No.1，大家一起努力吧！

NO.1609



传说的斯塔菲 3

游戏容量：128M
类型：ACT

PUYOL

经历了前两作的打击，实在是没有兴趣深入地去玩这一代了。虽说斯塔菲的造型和动作都明显进化了不少，游戏也用到了128M的大容量，但人的偏见是非常可怕的，它直接抹煞了我对这款游戏客观评定的准则，不是很想给读者以打击，但要我为这款游戏打上高分几乎是不可能的，也许该游戏本身存在就是个错误，至少对我而言是。

TAKA

与前作相比，最吸引人的莫过于斯塔菲妹妹斯塔比的加入，哈哈，终于有个星星MM玩了。游戏的操作感一如既往的流畅，斯塔比的到来也带来了一些新特技，合理利用这些特技不但是过关的必要，也是取宝的需要。剧情方面，自然是对付那个被关押了无数次却又逃跑了无数加一次的万恶怪物奥古拉，不过这回没有母亲在它的手中作人质，斯塔菲兄妹的冒险应该能稍稍轻松点吧。

WIND

虽然大家都同出自一个母亲：任天堂，但我们的斯塔菲王子无论怎么都还是胜不过那个粉红色的圆面团：卡比，确实，相比起卡比吞下敌人获得眼花缭乱的能力，斯塔菲那几个耍了三代的基本动作实在是相形见拙，好在本作还拉上了星星MM斯塔比来拉人气，在加上非常不错的操作和关卡设计，这款游戏仍然勇夺了本月游戏MM们首选游戏的大奖。

掌机游戏点评

NO.1612



高达SEED 强袭

游戏容量：32M
类型：FTG

总评：热力之作

PUYOL

好像在几个月前就玩过这个游戏的测试版，对于游戏的操作手感至今还留有印象，作为FANS向的游戏，这款高达格斗类游戏确实还算是中规中矩，至少在喜欢SEED的朋友中有不少对那些连续技、超必杀等出招乐不思蜀。游戏的隐藏要素不少，比如那个穆的出现，还有一个戴着面具的扎夫特士兵……有一定内涵和会吸引人深入玩下去要素，区区32M容量能够做到这种程度已经非常不错了。

TAKA

不知道《高达SEED》的余温会持续到何时，在这期间FANS们只管尽情享受其带来的种种快乐吧。高达的对战游戏以前也出过不少，个人认为还是几个3D的游戏比较有感觉，不过在各位比在下狂热百倍的FANS眼中也许会有其他答案吧。该游戏的系统设定还是很细致的，原作中的一些特有要素都加入了进来，比如相转移盔甲等。出招都比较简单，大家完全不必担心手指受创、主机受损，这也保证了游戏的流畅度。

WIND

目前确实有高达系列脱离SLG向各种游戏类型进发的趋势，想不到这次《高达SEED》竟然会变成格斗游戏，高达格斗游戏我只对过去的一款0079街机版有印象，这次的《高达SEED》虽然是一款Fans向+小品级的游戏，不过游戏的画面确实非常优秀，人物比例非常恰当，打击感也是GBA格斗游戏中的姣姣者，另外还有极具魄力的爆Seed画面，唯一的遗憾是竟然没有人物的对话和音效。

NO.1629



召唤之夜 铸剑物语2

游戏容量：128M
类型：RPG

总评：热力之作

PUYOL

毫无疑问本月的唯一大作，虽然对这一系列基本没有认识，但游戏的画面、系统一下就把我吸引住了。而且ARPG的游戏类型比起单纯枯燥的打敌练级要好不少。不过要深入玩下去你会发现游戏中需要摸索的东西实在太多了，光是那些密密麻麻的道具素材表、怪物列表就够玩家煞费心思的了，本期杂志中接近30页的攻略更是让我热血沸腾，等打通《FF2》之后就全力投入《召唤之夜》的怀抱吧。

TAKA

个人认为本月的最佳就是它了。转型后的《召唤之夜》越来越像NAMCO的“《传说》系列”，当然这只是指战斗等几个方面，两者的游戏魅力点还是有所区别的。从《铸剑物语2》这个名字我们可以看出游戏的要点就在于“铸”字上，不断寻找材料锻造武器就能提高自己的铸剑师等级，当达到一定等级后就能使用更高级的锻造技巧、打出更强力的武器，这才是正道。

WIND

期待已久的优秀作品，从一代开始，其和《幻想传说》类似的战斗系统就吸引不少玩家去尝试，而此作无论是系统还是画面都有质的飞跃，光是游戏开始的四大守护神选择就已经牢牢地抓住了我们的心（那个恶魔MM实在可爱），作为铸造师装备打造自然是重头戏，大量的素材、秘传和怪物足以让我们为之疯狂，虽然游戏范围局限于村庄周围，但完全没有影响到游戏的广阔和深度，是本月不容错过的一线大作。

NO.1630



超级马里奥弹球

游戏容量：64M
类型：TAB

总评：热力之作

PUYOL

在今年E3的时候就看过游戏的演示动画，十分期待。但可能是期待值过高的缘故吧，拿到游戏的时候感觉并不是很理想，游戏的难度不高但想取得高分却十分不易，弹珠的轨迹过于随意让人感觉技术含量的不足，经常见到星星想去弹的时候却过关了。游戏的分支设定是值得称道的，反复磨练之后你会发现原来弹珠在被烙上了马里奥这个名牌之后也会有质的变化。

TAKA

老任的游戏从来不缺乏乐趣，继《马里奥VS大金刚》之后，这款妙趣横生的游戏很快就出现在我们面前。如果你认为这是一款普通的“弹珠”游戏，那么你就大错特错了，因为该游戏可是有着剧情构架以及丰富RPG要素的。版面设定巧妙，游戏的最大乐趣和挑战就是收集各个版面里的星星，这有点类似于“《机战》系列”的熟练度设定，如果你没有取得一定数量的星星，某些版面里的特殊门是进不去的。

WIND

当时看到演示画面后就开始倒计时期待，拿到游戏后迫不及待地开始，可以毫不夸张地说，《马里奥弹球》的游戏画面是自《黄金太阳》系列后GBA游戏画面的又一次飞跃，类3D画面甚至直逼家用机，光从游戏的开场剧情介绍画面就已让我激动不已，只可惜在华丽的画面下，游戏性却不尽人意，最主要的缺陷在于手感和弹球的速度过快，从而影响玩家的投入感，不过马里奥的金字招牌我们是怎么都得支持的。

POKéMON 解读口袋妖怪 下

文/卡氏创作组 雨中行

口袋妖怪大家庭

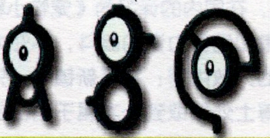
众所周知，《口袋妖怪》的游戏不仅仅是局限在掌机上，也不仅仅限于RPG这一种类型，做为一款著名的游戏，其衍生出的其他类型的游戏有很多。

《口袋妖怪卡片》

任天堂在GBC上共推出了两款《口袋妖怪卡片》，在剧情上和正统游戏相同，也是挑战不同俱乐部的首领，最后再打四天王性质的Boss。对战的方法就是玩家用自己手上的卡片进行战斗，胜利条件有对手妖怪全灭，山札数为零（每回合抽取一枚卡的那堆牌），是否取得所有的对战卡（一只妖怪被打败就失去一枚对战卡）这三种，玩家只要达成了其中的一个条件就能取得战斗的胜利。

《你好皮卡丘》

一款以皮卡丘为主角的N64游戏，游戏的主要目的就是和皮卡丘一起玩。游戏最大的卖点就是导入了语音识别VRS系统，玩家可以通过麦克风直接和皮卡丘进行沟通，皮卡丘根据玩家的语言做出不同的举动，如扮可爱、生气等。这是一款日文向的游戏，国内的玩家估计无法感受到游戏的魅力吧。



《口袋妖怪竞技场》

到目前为止，任天堂公司共推出了三作的《口袋妖怪竞技场》，N64占了前两作，而NGC则是最新的一作。游戏的类型为FTG，游戏者在椭圆形的比赛场中使用自己的口袋妖怪将对手击倒就可以取得最终的胜利。每作游戏都可以和掌机上的《口袋妖怪》进行互动，传送信息，以获得新的妖怪。在第一作中妖怪共有151只，而第二作就达了251只，第三作的妖怪包括了《金银》，《红蓝宝石》中的所有妖怪，只是没有《红绿》妖怪，除此之外，还有48只的黑暗精灵出现。在最新的第三作中，除了传统的FTG模式外，还加入了RPG模式。



《口袋妖怪盒子》

任天堂在GBA版《红蓝宝石》热销的基础之上，于NGC上推出了这款《口袋妖怪盒子》，游戏的主要用途就是可以对GBA版《红蓝宝石》中的妖怪进行管理。

《口袋妖怪方块》

以消除方块为最终目的的游戏，可以看成是《俄罗斯方块》的一种变形。游戏中也存在剧情模式，还是一样去打道馆，只不过改成了方块间的对战。

《口袋妖怪快照》

将摄影和游戏结合在一体的N64游戏，玩家在游戏中的任务就是将自己所看到的妖怪拍摄下来，然后交由大木博士进行评分。

《口袋妖怪弹珠台》

《口袋妖怪弹珠台》共有两部作品。其中GBC上一作，GBA上一作。GBC是以《红绿》为蓝本进行制作的，游戏也分成了红绿两个台面，共有151只妖怪可以捕捉，捕捉方法就是用精灵球撞击它们。而GBA版则是以《红蓝宝石》为蓝本制作的，除了增加了一个难度选择和妖怪数上升到了201外，其他就没什么大区别了，抓宠、进化，附加台面，一个都没有少。

《口袋妖怪频道》

和《你好皮卡丘》差不多的NGC游戏，游戏主角还是皮卡丘，只不过这回换成了和它看电视。游戏的目的就是收集丢失了的“口袋妖怪电视节目”中的部分片段，收集完全了就可以看这个电视节目了，其中有不少任天堂未曾公开的动画片段。

口袋妖怪动画

《口袋妖怪》的动画，大家一定都有看过吧，而且有少的玩家是通过动画才喜欢上这款游戏的吧，比如我就是这样。那么，我们现在再来看看一下《口袋妖怪》的动画吧。

《口袋妖怪》动画根据同名游戏改编而成的，在国内的译名为《宠物小精灵》，动画第一集的开头便是和游戏一样，演示着耿鬼和尼多力诺的战斗，不知大家是否还记得《红绿》上的片头动画呢？而TV版动画的大致内容：在真新镇中，只要小孩达到了十岁就可以从本镇的口袋妖怪专家大木博士处领取到一次属于自己的宠物小

POCKET ZONE 特稿专题

精灵。而以世界宠物小精灵掌门人为目标的小智，准备在十岁生日这天到大木博士的研究所领取属于自己的宠物。但由于在前一天的晚上看宠物小精灵的比赛太晚睡觉而导致领取宠物时迟到，结果在大木博士处只得到了因为淘气而没人要的皮卡丘，也由此开始了与皮卡丘的冒险，宠物小精灵掌门人，加油吧！



说到了《口袋妖怪》的动画，我不得不提一下反派角色火箭队：武藏和小次郎这个经典组合，特别是他们那每集必说的台词“既然你诚心诚意发问了，那我就大发慈悲告诉你吧，为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，所以我们把爱和罪恶合二为一，我们是可爱以及具有魅力的反面角色，武藏、小次郎，我们就是奔向银河的火箭军团二人组，我们的未来，就像是太空白洞般雪白无瑕，喵”真是永远也忘不了的啊。



《口袋妖怪》剧场版也是《口袋妖怪》动画中的一大亮点，到目前为止共推出过六部剧场版，而第七部《裂空的访问者》也就快要和大家见面了。既然被称之为剧场版，那么和TV版就一定有所不同。首先，它是在电影院放映的（废话），其次，在剧场版中所登场的宠物也是与众不同的，它们可都是圣兽喔，超梦、凤凰、洛其亚、雪拉比等。然后是剧情，好得无话可说：当小智被皮卡丘的眼泪唤醒之时、当小智叫唤成为黑暗精灵的雪拉比之时、当蓝水都为红水都挡住致命一击之时……多少的感动掺杂在动画之中，一句话——你不得不看的作品！





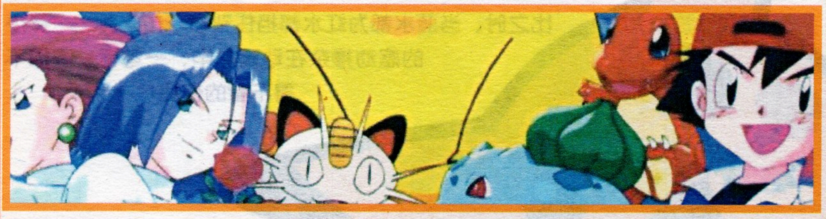
《口袋妖怪》解读到此就结束了，希望能对大家有所帮助。因为水平有限，有错漏之处还请多多原谅。借此一隅，我也希望能和各位《口袋妖怪》的爱好者交个朋友，我的QQ：191900099。最后，如果大家有上网的话，还请关顾一下小站：www.capcomcn.net及论坛：www.capcomcn.net/club，感谢大家的支持！特别感谢口袋妖怪网（www.pmgba.com）及网友隔壁男孩对此文所给予的帮助！

在本文的最后，我们大家一起来回顾一下《口袋妖怪》成长历程吧。



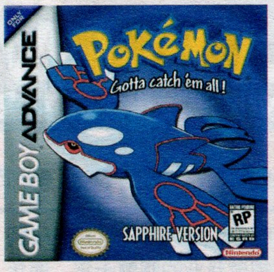
口袋妖怪发售年表

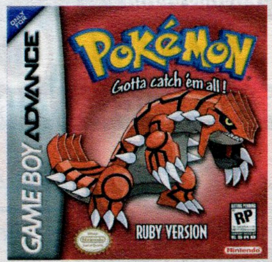
游戏名称	发售日期	机种	类型	容量
口袋妖怪红绿	1996年2月27日	GB	RPG	4M
口袋妖怪蓝	1998年9月21日	GB	RPG	4M
口袋妖怪黄	1998年9月21日	GB	RPG	8M
口袋妖怪竞技场	1998年10月1日	N64	FTG	128M
你好皮卡丘	1998年12月12日	N64	VOC	128M
口袋妖怪卡片	1998年12月18日	GBC	SLG	8M
口袋妖怪卡片2	不明……	GBC	SLG	8M
口袋妖怪弹珠台	1999年4月14日	GBC	TAB	8M
口袋妖怪竞技场2	1999年4月30日	N64	FTG	256M
口袋妖怪快照	1999年6月1日	N64	ACT	128M
口袋妖怪金银	1999年12月21日	GBC	RPG	8M
口袋妖怪水晶	2000年12月14日	GBC	RPG	16M
口袋红蓝宝石	2002年12月21日	GBA	RPG	64M
口袋妖怪盒子	2003年6月20日	NGC	TAB	512M
口袋妖怪频道	2003年7月18日	NGC	ETC	512M
口袋红蓝弹珠台	2003年8月1日	GBA	TAB	64M
口袋妖怪竞技场3	2003年11月21日	NGC	FTG	512M
口袋火红叶绿	2004年1月29日	GBA	RPG	128M
口袋妖怪方块	不明……	GBC	TAB	8M



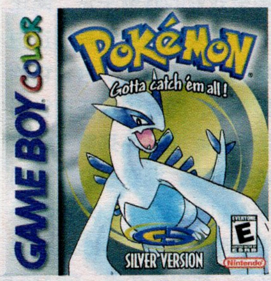
袋妖怪封面赏















©2002 Pokemon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAKinc.

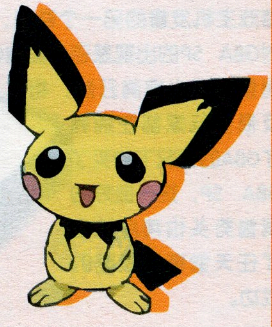


©2002 Pokemon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAKinc.









文/Puyol&Veron

FC-永远的回忆 FAMICOM MINI 系列总结

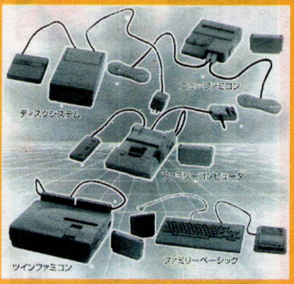
写在FAMICOM MINI圆满发售之后 纪念GBA SP发售一周年

PART I 系列总结

GBA的出现 任天堂在试图改变些什么



⬅掌机革命



⬆业界传奇

20年前，任天堂的红白机FC创造了电视游戏业的辉煌十年。两年前，另一个任天堂的业界神话正由一台手掌机默默承继了下来，它的名字叫做GBA，同时也是任天堂引以为荣的Game Boy系列第三代主机。GBA的发售，彻底改变了人们历来对手掌机的看法，GBA也第一次让人们将手掌机与叱咤业界电玩风云的PS2、XBOX等次世代家用游戏主机的地位相提并论，可以这么说，GBA将游戏的时尚第一次带到了掌上娱乐领域。然而GBA发售不久，很多原来没有预料到的问题便随着消费者的消费意识日渐提高悄然出现，掌上游戏机需要变革，不单单指的是在主机性能上的提升。SONY在PS主机上所体现的对玩家切身体贴的游戏主机设计理念让任天堂决定在GBA本身还算牢固的消费群体上作出再度革新的决定，相信很多读者和笔者一样，在刚刚拥有GBA不久便收到了任天堂将开发GBA的强化机型GBA SP的消息。在猜疑和不安中，GBA的强化机型GBA SP推出了，发售的当天正好是2003年的情人节，与《最终幻想战略版A》（FFTA）的捆绑销售令GBA SP创造了任天堂游戏主机发售的另一个奇迹，许多之前对GBA SP的出现是否会影响GBA销量的担心烟消云散，相反很多玩家都在拥有了GBA的情况下购买了GBA SP，这一良好的销售势头也再度验证了任天堂销售策略的成功。



GBA SP继续遵循经典怀旧路线



←又是一个情人节

"明知道是骗钱却甘心被骗"，任天堂便是这么一家公司，把GBA作为便利的古旧软件移植平台是任天堂设计GBA这款主机的初衷。实际上要将任天堂以前的经典大作悉数移植到GBA上，GBA也未尝会不受到关注，毕竟十多年来积累的游戏制作经验和资本让任天堂这个业界巨人的根基无比牢固。而在GBA SP销量形势大好的情况下，任天堂终于拿出了珍藏许久的杀手锏，为了庆祝FC发售20周年，拥有FC外观的GBA SP即将登场，这是一款以FC格调和色调制作的外壳包装下的GBA SP，整台主机的外观让人可以立刻联想到当时风行一时、留给无数玩家美好回忆的FC"红白机"。FC版GBA SP的发售日定在了2004年的2月14日，这正是GBA SP发售一周年的日子，任天堂于时间上的安排之巧妙令人不得不佩服。

半路杀出个FAMICOM MINI

FAMICOM MINI ファミコン ミニ

FC外壳GBA SP的发售，原来在任天堂内部是决定以限定版的形式发售的，也就是像一些游戏的提前预约版本一样限量销售。而到了发售前3个月，任天堂突然一改初衷，将原定限量发售的FC外壳GBA SP量产化，也就是作为普通版销售，不需要额外苛刻的条件便能够在普通的电玩店购买到。对于担心主机销量的玩家，任天堂更是再一次使出了其一贯的"经典复刻精品化"的绝招。这次，终于轮到FC游戏这块看家法宝登场了。10款源自FC时代的经典游戏将随FC外壳GBA SP同时发售，这些游戏还被任天堂特定起了一个名字《Famicom Mini》，翻译过来就是FC游戏以迷你卡带的形式在GBA上复刻。先是将限定版GBA SP改为普通版销售，再接着又有《Famicom Mini》临场助阵，任天堂的这一波软硬件混合攻势再一次获得了空前的成功，人们怀着对FC的无比怀念，购入了这些价值不菲的游戏主机和游戏卡带（《Famicom Mini》每盘卡带相对于普通的GBA游戏软件价格虽然有所下调，但都还不没达到廉价销售的地步），平均每款游戏以2000日元的价格发售，如果10款游戏同时购入，对于普通消费者来说是个不小的支出。

FAMICOM MINI热卖的背后 10番胜负大抽奖



GBA SP Famicom Color是任天堂给这款GBA SP的最终命名，在FC软件的推波助燃下，GBA SP Famicom Color的预订量以惊人的速度每日剧增，而且为了保证电玩店头的热卖，任天堂更是让王牌游戏制作人、"马里奥之父"宫本茂先生为首先发售的10台GBA SP做了个人签名。而有机会买到这10台带有偶像签名的GBA SP的朋友，需要在3月12日第一波销售攻势完结之前通过一种特殊的竞技方式"Famicom Mini10番胜负大抽奖"得到由宫本

茂先生签名的GBA SP，那便是完成任天堂为这10款《Famicom Mini》游戏设计的10个问题，答对后便有机会获得这10台珍贵的主机。这10个问题分别对应《Famicom Mini》的10个游戏，它们是：



➡签名限定版

⬆10台由宫本茂签名的GBA SP

FIGHT 01 家族対抗"うろおぼ絵"マリオ似顔絵対決!

01.家族对抗[对应游戏：超级马里奥兄弟]

竞技规则：将自己手绘的马里奥形象寄到任天堂公司，由宫本茂先生亲自对这些画稿进行抽选，究竟谁画的马里奥最像呢？获奖者将获得第一台签名GBA SP。从投稿的作者资料我们可以看出，接近一半的作者都处于二三十岁这个年龄段，相信这些人都经历过FC时代的洗礼，宫本茂先生也从读者的热情中感受到了自己当年创业时期的努力没有白费，水管工的神话至今仍在延续，《Famicom Mini》将用GBA续写当年的传奇！

FIGHT 02 ドンキーコング大ぼら対決!

02.大金刚大对决[对应游戏：大金刚]

竞技规则：通过自己对该游戏的了解，对《大金刚》这个游戏做一个概括性的总结，字数在200以内，要体现大金刚的主题，并且有自己的特色。大金刚、DON DON KEY KONG！从FC上的这一作开始我们看到了这个极具个性的游戏角色在任天堂出现，对于它的介绍，200字总觉得少了点……

FIGHT 03 アイスクライマーの「どまんなかをめざせ!」

03.最速登山[对应游戏：敲冰块]

竞技规则：在最短时间内登上顶峰，然后将成绩在官方进行对比抽奖。本来该游戏的难度就不高，要策划出一个竞技方案着实不容易，但在过关后的迷你游戏抓大鸟似乎给了策划者以启发。由于该项竞技的难度不大，所以参与的人非常多。

FIGHT 04 エキサイトバイク・単純抽選!

04.单纯抽奖[对应游戏：超级电单车]

竞技规则：填写详细的信息寄至任天堂，官方在期限到达之日进行公正的抽奖。游戏本身的简单让抽奖的形式也随之变得简单，参赛的人数也理所当然是所有竞技项目中最多的。

FIGHT 05 「ゼルダの伝説1」100文字攻略!

100字攻略[对应游戏：萨尔达传说]

竞技规则：通过对该游戏的了解，以不超过100字写一个简短的攻略，然后投到任天堂本部供抽奖用。游戏的解谜成分很多，要用100字总结出来几乎是不可能。究竟怎样构思和总结才有可能拿到奖品呢，是不是有什么诀窍呢？林克的冒险中充满了不可思议的谜题，只要想到点子上便会变得很简单，那么这个100字攻略会不会也是这样呢？

FIGHT 06 パックマン造形コンテスト!

吃豆人造型设计[对应游戏：吃豆人]

竞技规则：用实际生活中的素材来创造出你心目中的吃豆人形象，然后用数码相机拍下该形象的照片寄到任天堂本部参与抽奖活动。设计出原创的、生活中的吃豆人形象，相信很多人都想过做类似的尝试，但想要在抽奖中胜出，没有过人的创意是绝对不行的。

FIGHT 07 だじゃれゼビウス!

铁板王[对应游戏：铁板阵]

竞技规则：对个人设计技术的单纯考验，有信心者可以到官方亲自演示打机过程，通过评定最后选出最强者颁发特别签名GBA SP作为奖品。说到《铁板阵》这个游戏，玩过FC版的朋友应该清楚游戏的难度，游戏总共有16关，每关之间的难度都是陡然增加，能够见到最后一关就已经算是高高手了，难度的过高让参与者也偏少。

FIGHT 08 マッピー!"ねずみ"と"ねこ"の超難問!

超难问答[对应游戏：猫和老鼠]

竞技规则：任天堂官方为玩家开设一个游戏的问题，玩家将正确的答案写在信里寄到任天堂。针对答对的读者再进行进一步抽奖，最后抽出一名获奖者颁发奖品。这个由任天堂选出来的问题可不是一般的问题，大致说的是一共7只猫分别在游戏场景中各个不同位置把守着重要通路，问玩家将如何通过。平常我们在游戏中最多遇到4只猫就已经感到非常头痛了，现在又多了三只，你能够总结出多少套方案来逃脱呢？

FIGHT 09 ボンバーマン・オリジナル爆発音表現コンテスト!

爆破声音表现方式[对应游戏：炸弹人]

竞技规则：用现实生活中的方式模拟出游戏中炸弹爆破的声音，模拟的方式最独特、声音最接近原声的，将获得官方颁发的特殊签名GBA SP一台。对于《炸弹人》这个游戏我们是再熟悉不过了，游戏中的人物、画面、声音对于任何一个喜爱游戏的人都可以说是耳熟能详，而如何用自己的方式模拟出实际的爆破声音，还是需要费一番脑筋的。

FIGHT 10 スターソルジャーでdarlingは何点取れるか予想!

Darling最高分预测[对应游戏：星际战士]

竞技规则： 玩家将预测darling也就是糸井重里能够在该游戏中获得的最高分数，预测的结果包括在从游戏开始到第一关BOSS击倒后能够得到的分数以及在第一关BOSS处任BOSS自动通过时所获得的分数，预测的时候可以参考darling之前的游戏过程、与其本人交谈以及当前最强的分数7700三点，猜中者可以获得官方颁发的特殊签名GBA SP一台。

不思议创意凝成 完美的决选谢幕



截至2004年3月12日，任天堂收到参加该竞技项目的回函总共7294封，其覆盖地区从日本最北端的北海道到最南端的冲绳地区，投稿者年龄从5岁到60岁不等，可见支持者非常之多。这也从另一个侧面反映了《Famicom Mini》的销售成功。以下是各种竞技项目的分别参与人数与竞猜选拔过程及部分结果：

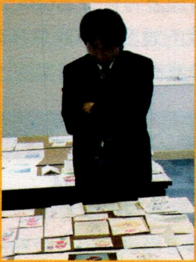
← 紧张的选票统计过程

01.家族对抗[对应游戏：超级马里奥兄弟]

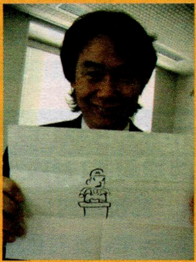
参与人数：125人

审核人员：任天堂 宫本茂

抽奖过程：在接下来的两周时间内，宫本茂先生一直在忙于搜集、整理这些来自日本各地的画稿。任天堂开发部甚至还专门腾出了一间会议室供宫本茂先生来摆放和审核这些画稿，不同年龄层的玩家显然对马里奥的认识和描绘有很大的偏差，老玩家们都尽可能的希望将陪伴自己度过美好童年的马里奥以素描的形式表现出来，而年纪较小玩家们则发挥了不错的想象力将他们希望马里奥今后变成的模样以及在现实生活中看到的与马里奥形象相近的物品联系起来。



→ 宫本茂在仔细挑选获奖者



→ 优胜决出



← 马里奥夹克



→ 所有获奖作品

抽奖结果：最后的优胜奖由来自神奈川县的14岁玩家“时钟”获得，他的作品描绘的是马里奥站在水管上的一个形象，作品笔触洗练，简单的几笔勾勒之中便能够体现出很浓的“M”式风格。“对马里奥形象的设计，现在只有模糊的记忆了，很多作品都深深地打动了我的心！”宫本茂先生如此说道，除了优胜奖之外，宫本茂先生还选出了8部优秀作品，作为纪念奖颁发了8件标有马里奥标志的夹克。

2.大金刚大对决[对应游戏：大金刚]

审核人员：任天堂 宫本茂

参与人数：580人

抽奖过程：对《大金刚》这个游戏的200字简单描述，宫本茂先生再次从百忙之中抽出时间来审核这些千奇百怪的稿件。以宫本茂先生的逻辑思维能力，过于俗套的设想当然是不能通过了，反倒越离奇的想法中奖的机率就越大。果然来自东京的まるさん玩家为大金刚设计的故事获选了。



➡稿件还真不少



抽奖结果：故事讲述的是该游戏原来在日本开发初期是准备以育成类为类型的，故事的起因是主人公开始到动物园工作的一些奇闻怪事，玩家必须先购买游戏的说明书根据里面的规则完成笔试方可进入第二阶段的面试，而游戏的最终目标则是与动物园内的大金刚争夺传说中的Donkey Kong称号！

除了大奖之外，额外抽出的4个优胜奖也无一是以《大金刚》这个游戏为出发点的，都是些莫名其妙的故事凑在一起，果然在日本玩家的心目中宫本茂还真是个奇才啊。

03.最速登山[对应游戏：敲冰块]

审核人员：任天堂本部

参与人数：1740人

抽奖过程：未知

抽奖结果：未知

04.单纯抽奖[对应游戏：超级电单车]

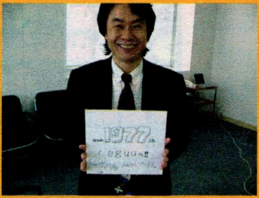
审核人员：任天堂 宫本茂

参与人数：1994人

抽奖过程：参赛的人数真多啊，快接近2000了，怎么选呢，那就排个顺序闭着眼睛选吧。只见宫本茂先生拿出签字笔在纸上画啊画，好像是什么数字？1977！



⬅宫本茂在写的是什么呢？



⬇1977号中奖了！

抽奖结果：序号为1997的eguu先生最终获得了大奖！不过话说回来为什么要选1977呢？原来宫本茂先生正好是1977年加入任天堂株式会社的。

05.100字攻略[对应游戏：萨尔达传说]

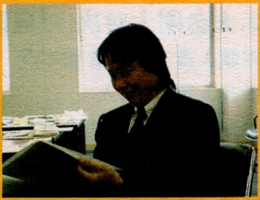
审核人员：任天堂 宫本茂

参与人数：324人

抽奖过程：经典名作的攻略竟然只要寥寥100字……这怎么看都是不可能完成的任务。如果单单从普通的攻略着手是肯定不行的，宫本茂先生希望的是用自己的想象力创造出一个全新的萨尔达世界。

抽奖结果：结果特等奖的获得者所描述的文字是这样的：在游戏学校放学后（学校学习的内容就是游戏），回家做家务、打扫杂物事，生活如此的继续，而如何解开生活中的谜题才是最重要的。

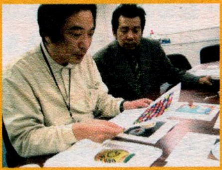




⬆嗯，都很有创意

从这位来自千叶县的获奖玩家BATA朴实的语句中我们能够真切的感受到《萨尔达》那平凡而纯真的游戏世界观，游戏源于生活原来是这样解释的。而余下的8名获奖者中更有整篇攻略只有一句话的，那就是“自由的游戏”。

06.吃豆人造型设计[对应游戏：吃豆人]

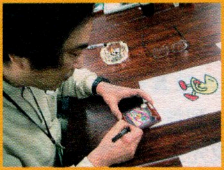


⬆岩谷澈在仔细筛选

审核人员：南梦宫 岩谷澈

参与人数：65人

抽奖过程：来自南梦宫的岩谷澈先生，也就是“吃豆人之父”的他亲自审核了这些来自日本各地的作品，虽然参赛作品并不多，但审核起来还是非常费劲。第一次审核选出了9部作品，再经过第二次严格的审核，最后挑选出的3部作品获得了本次竞技的优胜奖。



⬆岩谷澈签名的吃豆人

抽奖结果：最终，来自琦玉县的15岁玩家Kohei获得了这台宫本茂先生签名的GBA SP，他所描绘的吃豆人形象逼真且自然，简单的线条中能够表现出吃豆人生动的性格。而且这位获奖玩家还将获得由岩谷澈先生签名的Famicom Mini游戏《吃豆人》一套。另外两名获奖玩家将获得由岩谷澈先生签名的GBA游戏软件《吃豆人合集》一套，他们的作品分别是用自己手工剪纸拼成的吃豆人大集合以及用煎蛋做成的吃豆人形象。



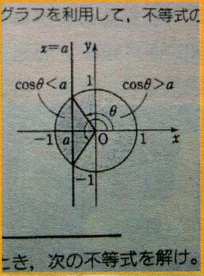
➡大奖获得者







←地图吃豆



←座标也能联想到吃豆

除了上述三个优胜奖之外，任天堂官方还选出了一个任天堂特别奖和4个任天堂大奖，这五部作品虽算不上精美，但都表现出了极高的创意，给笔者印象最深的是用坐标形式表现出来的吃豆人和特别奖中用日本地区的方位图来表现出的吃豆人外观。特别奖将获得任天堂官方颁发的马里奥标志真品茶杯和圆珠笔一套，大奖则是任天堂真品马里奥T恤4套。





←纪念奖品

07.铁板王[对应游戏：铁板阵]

审核人员：射击游戏达人 系井重里

参与人数：455人

抽奖过程：未知

抽奖结果：未知

08.超难问答[对应游戏：猫和老鼠]

审核人员：南梦宫 柘植卓

参与人数：289人

抽奖过程：这项竞技任天堂方面特地请来了南梦宫的数学专家柘植卓先生主持，经过多方的审核计算，最终得出的答案是：一共有144种途径可以逃脱。

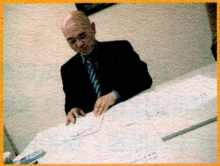


→柘植卓也给这古怪的问题搞得摸不着头脑



→原来答案是这样啊

抽奖结果：来自爱知县的25岁玩家やまだ先生以精确完美的推理获得了最终的胜利。抽奖结束后柘植卓先生还回忆了自己小学时代对数学方面惊人的天赋和过人的才能，不过到了中学的时候还是由于某些原因选择了文科。“刚刚进入南梦宫的时候我记得《猫和老鼠》这个游戏的街机版是纵向的，而到了家用机上怎么变成了横向的呢？不过相信所有喜爱这个游戏的人都能够在《Famicom Mini》中找到属于自己的那份快乐！”



→连打名人高桥利幸

09.爆破声音表现方式[对应游戏：炸弹人]

审核人员：哈德森 高桥利幸

参与人数：555人

抽奖过程：FC时代连打第一人，能够实现一秒钟连打16下按键的高桥名人！这是业界对现任哈德森营业宣传部部长的高桥利幸先生的尊称，记得网络上还有一个专门为高桥名

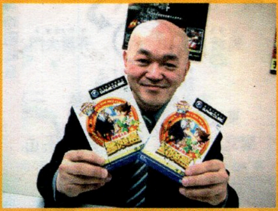
人设计的Flash游戏，连打次数达到一定限度就能够将屏幕打爆……作为这项竞技项目的审核，高桥名人这次可不是要测试玩家的连打频率，而是要选出最接近于游戏中炸弹人爆破的效果音。要从500多条意见中选出最适合的答案，这工程可不小。



⬆雅达利的声音最像



⬆古董游戏机居然能够发出这么相似的声音



⬆纪念奖还不忘宣传自己

抽奖结果：最终的获奖玩家只有三名，优胜奖由来自新泻县的24岁玩家Flo获得，他挑选的声音是来自雅达利开发的游戏《Pong》中球撞击球板的爆破音。“那是在日本电子游戏文化刚刚启蒙的时期，我最早接触的游戏之一，那时候经常跑去游戏厅玩，所以对游戏里面的效果音印象非常深刻。”高桥名人说道。而另外两部优胜作品非别描述的是“通天阁爆破的声音”和“茶杯掉地摔破的声音”。这两部作品由于描述的声音非常接近，所以将获得由高桥名人签名的NGC游戏《哈德森收藏集 Vol.4》一套，这套游戏是以FC版《高桥名人的冒险岛》重新制作的，画面3D化，以适合表现NGC强劲的机能。

10.Darling最高分预测[对应游戏：星际战士]

审核人员：射击游戏达人 系井重里

参与人数：1167人

抽奖过程：未知

抽奖结果：未知

这台带有10款《Famicom Mini》游戏的GBA SP Famicom Color以总价格12500日元的总销售价格，在一个月内销售一空，这些几乎没有任何原创要素和修正改进的FC游戏在单纯的移植到GBA上之后仍创造了惊人的销售业绩，任天堂的软件品质、销售策略和品牌魅力，我们只能用不可思议来形容。

几经风霜情最真 回归的初始回忆

近二十载的风风雨雨都无法打磨掉我们心灵深处繁星般的点点记忆，如果将当今的游戏业比作一座金字塔，那么它的基座一定是由红白相间的恒久重岩构成。对于这台传奇主机而言，似乎用任何华丽的词藻形容其辉煌与经典都不为过，它为那个时代的很多人留下了一初和谐与感动的活剧，也为一些人添加了一笔美妙的感悟。当我们今天能再度看到这红白相间的颜色，重新体验过去曾玩过千百遍的游戏，这不就是一种很大的幸福么。

FAMICOM MINI梦幻第一弹！

在这第一弹攻势里，任天堂排出了个“5-3-2”的阵容，其自身的游戏自然占据了5个主力位置，而另5个位置则由南梦宫（3）和哈德森（2）瓜分。在这10个游戏中包括了跑、跳、射击等最基本的行动要素，在如今标榜华丽炫目的众多游戏中你是否能隐约找到昔日这些“启蒙教材”的影子呢。

01 SUPER MARIOBROS.

©1985,2004 Nintendo

超级马里奥兄弟





跑、跳、加速、射击……不长的版面中，马里奥兄弟却不知道在富有跳跃感的BGM伴奏下来来回回穿越了多少回合。蘑菇们见证着兄弟俩的不懈努力，艰难险阻凸现了兄弟俩的不凡身手，凶恶的库巴龙反衬了兄弟俩的坚韧不拔。记得我以前就很喜欢在游戏中一直按住加速键不停地奔跑，纵然会常常失误也不舍放弃那如风自由般的情怀。就算有一天我们会真正离开这个游戏，但在我们的记忆中永远挥之不去的将是那金币的叮当声响和旗杆顶端5000分的傲人跳跃。

02 DONKEY KONG

©1981-2004 Nintendo

大金刚





如今的马里奥与大金刚已经俨然成为了游戏界不争的巨星，如果把不久前它们联袂演出的《马里奥VS大金刚》看作一部大片，那么诞生于二十年前的这部作品则是它们合演的处子之作。二十年光阴似流水，如今的我们已经卸下了年少时成天的欢乐无忧，感知的成熟、世事的变迁或许让我们不得不远离一些难以割舍的东西，但大金刚和马里奥却不知疲倦地一直为我们延续着曾经的回忆与梦。所以当我们再度看到这些熟悉的画面时，也许会突然深受感动，因为原来它们一直都在我们心中未曾离去。

03 ICE CLIMBER

©1984,2004 Nintendo

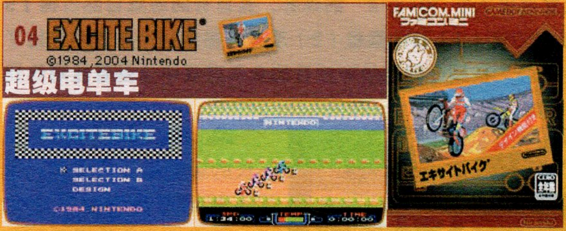
敲冰块





向上向上再向上，再厚重的冰壁也抵挡不住铁锤的重击，再调皮的企鹅与飞鸟也拖不住攀爬者坚定的步伐。不过啊，因为时间的紧迫而慌神落崖的惨痛经历相信大家都一定有过，而且两人同

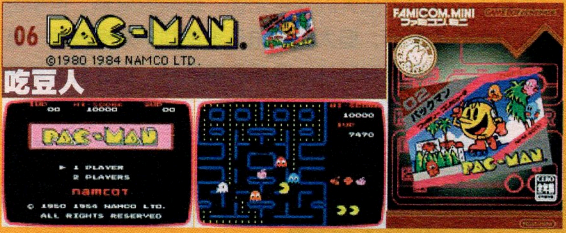
时进行游戏时由于“不良竞争”导致的恶果也会让人莫齿难忘吧，呵呵。时隔过年，如果你还能找到当年的搭档兼对手，不妨再来到这座冰山前，一同在冰壁上铭刻自己的名字。



曾几何时我们也想驾驶威风的坐骑于公路狂奔于丛林飞跃，但这些是不允许的，撇开超速的罚款不说，我们的身体也还要留着交付学习。或许以前我喜欢这个游戏的原因正在于此吧，它能让我们在屏幕里开启那些不能实现的梦想。记得在同期的赛车游戏中还有一个纵向行驶的《火箭车》，相比之下我更喜欢这个《超级电单车》，喜欢其中跳板上的凌空飞跃，喜欢齐头并进差之毫厘的分秒之争。一次次赛出完美的表现，一次次刷新自己的纪录，这就是竞技的魅力所在吧。



这是个不知道何为绵里藏针的家伙，从一出道就锋芒毕露，林克手中的剑直指王座，且一挥就是近二十年。将解谜的乐趣与自如流畅的操作完美结合，这是“《萨尔达》系列”发展道路上坚定恪守的基本游戏规则。在任天堂超强的品牌塑造能力掌控下，这顶“绿帽子”成了游戏界的时尚与传奇，为此我们可以不厌其烦地一次次投入到这个由未知变熟悉的世界中，体验思维豁然开朗的一瞬间绽放和享受行云流水般的动作操控。对于这个初代作品，真的值得我们用心再作尝试。



也许很多人对迷宫这个事物有着些许畏惧，但你只要能鼓足勇气全力挑战，当你来到迷宫出口的那一刻你就会发现自己是那么的荣耀与成功。吃豆人无疑正是扮演了这么一个角色，不用依托复杂的场景，精灵般的它在次次前堵后追的险境中时刻展示着过人的机智与灵活的身手，直至用足迹在迷宫中遍写游历。而这一情形似乎也有着几分南梦宫初期的写照，年轻无畏就是要挑战、要开拓、要创新。当年的吃豆人吃下的是豆，挤出来的则是营养丰富的豆浆，这正是南梦宫的助长源泉。

07 XEVIOUS

©1982 1984 NAMCO LTD.

铁板阵





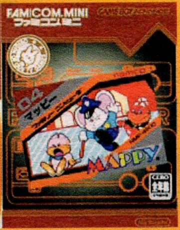
叮叮叮、铛铛铛……颗颗弹丸与铁板撞击发出了这种充满灵动的声音，大概这就是该游戏获此译名的原因吧。不过你可不要被这悦耳的声音陶醉而撞上滚落下来的铁板才好。记得以前我也一度很沉迷这个游戏，特别是在那些队列整齐的铁板落下的时候，在其中穿梭躲闪似乎有一种超凡脱俗的快感，虽然想法有些BT，但却是真实的，或许在那时刻让人有空间错位的感觉，又或许是我头昏眼花了……

08 MAPPY

©1983 1984 NAMCO LTD.

猫和老鼠





猫与鼠，橡皮筋与超声波，一场于家庭中上演的警匪追逐剧，只不过这里的主角作了个交换。过去我一直都以为是扮演老鼠去偷家具，后来才知道原来作为警察的老鼠是在夺回被贼猫盗走的家具……短暂的穿梭与无止境的跳跃是该剧目的主要特色，尽管每次触弦的反弹都让人带有几分心悸，但那又何尝不是一种兴奋与刺激呢。搜索、追踪、躲避、冲突……我终于体会到了当年沉迷于该游戏的原因。当该剧的大幕缓缓落下时，你的心跳一定仍延续着其中的节奏吧。

09 BOMBER MAN

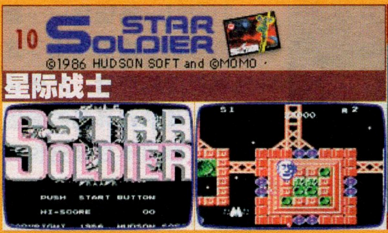
©1985 HUDSON SOFT and ©MOMO

炸弹人





也许很多人对迷宫这个事物有着些许畏惧，但你只要能鼓足勇气全力挑战，当你来到迷宫出口的那一刻你就会发现自己是那么的荣耀与成功。吃豆人无疑正是扮演了这么一个角色，不用依托复杂的场景，精灵般的它在次次前堵后追的险境中时刻展示着过人的机智与灵活的身手，直至用足迹在迷宫中遍写游历。而这一情形似乎也有着几分南梦宫初期的写照，年轻无畏就是要挑战、要开拓、要创新。当年的吃豆人吃下的是豆，挤出来的则是营养丰富的豆浆，这正是南梦宫的助长源泉。





新奇的外空间背景构架，火星四溅的爆炸效果配合具有震撼力的音响效果，这些组合在一起就形成了《星际战士》这一元祖级射击精品。在那个年代，我们对任何科幻事物的渴望都是最强烈的，我们爱《星球大战》、爱《恐龙特急克塞号》，自然也希望能够体验星际飞行战斗的乐趣与刺激。纵然没有更多的武器与BOSS设定，我们依旧能怡然自得地享受视听，接受这股射击风暴的洗礼。

FAMICOM MINI FAQ

Q：“《FAMICOM MINI》系列”究竟是怎样一种商品呢？

A：为了纪念FAMICOM主机诞生20周年，任天堂将其上的经典游戏于GBA上进行的复刻。这些游戏都是原汁原味的哦。

Q：这些复刻版游戏对应存储功能么？

A：几乎所有的游戏都能保存玩家创造的高分纪录，第一弹&第二弹的20个游戏中有些游戏还拥有一些特殊的存储功能。而第三弹的10个磁碟版游戏都对应游戏中随时存储功能。

★特殊存储功能游戏

04.超级电单车：存储玩家自设计的赛道。

05.萨尔达传说：游戏中途随时存储。

09.炸弹人：游戏密码存储。

14.拆屋工：存储玩家自设计的关卡。

17.高桥名人的冒险岛：接续玩家上回的关卡进行游戏（需要在游戏中取得“记忆蜜蜂”）。

20.石川五佑卫门：接续玩家上回的关卡进行游戏。

Q：其中有能够两人玩的游戏么？

A：具体分为两类，其一为两人交换着进行的游戏，当然只需要一台GBA即可；其二为两人同时进行的游戏，需要两台GBA以及GBA通讯线，值得注意的是，只要一盘游戏卡即可实现两人共享游戏。

★交换进行的游戏

01. 超级马里奥兄弟	02. 大金刚
06. 吃豆人	07. 铁板阵
08. 猫和老鼠	14. 拆屋工
16. 小叮当	18. 魔界村

★同时进行的游戏

03. 敲冰块	11. 马里奥兄弟
12. 接龙	13. 气球大战
15. 马里奥医生	19. 兵蜂
30.SD高达世界 机动战士之混战	

Q：那么当GBA玩家两人通过GC游戏的情况又会如何呢？

A：同样，对于交换进行的游戏只需要一台GBA与GC互联即可，对于同时进行的游戏则需要两台GBA同时与GC互联。此时GBA就好比GC的手柄，玩家们通过电视共享游戏画面，能大大提高临场感呢。

Q：曾经FAMICOM上使用的那些游戏秘技在复刻版里仍适用么？

A：基本都适用的。

Q：为什么在游戏的开始画面看不到双人模式的选择菜单？

A：你必须确定是否成功进行了联机，该模式是在此基础上才显示的。

Q：《超级马里奥兄弟》在游戏通关且存储过后，再进入游戏后发现难度大增，怎样才能恢复游戏初始状态呢？

A：同时按下L+R键重启动GBA，然后对游戏记录进行初始化即可。

PART II 系列总结

双打的乐趣 第二弹低调宣传依旧热卖



伴随着FC外壳版GBA SP的捆绑销售，《Famicom Mini》第一弹按照10个游戏1套的算法，短短一个月之内销量便接近百万大关，试想象GBA发售这么久以来有多少款游戏的销量上过100万。有了第一弹成功热卖的先例，任天堂在时隔几个月之后便有了将《Famicom Mini》系列化销售的想法，于是《Famicom Mini》第二弹也开始紧锣密鼓的筹划。但第二弹发售前的宣传工作几乎没有任何的大手笔投入，仅仅是在官方网站上做了个与第一弹类似的列表页面。但我们从游戏的列表上能够清晰地看出，第二弹中很多游戏都是可以双人玩的，果然不出所料，任天堂在《Famicom Mini》第二弹上想向人们展现的就是FC时代的双人游戏同样可以在GBA上通过联机线实现。即便如此说，但在制作途中任天堂方面突然传出游戏《大盗伍右卫门》由于容量问题而临时取消了双打功能。不过仔细想象就知道这是任天堂为了节约成本统一卡带容量所采取的营销手段罢了，FC游戏容量再怎么大做到GBA上还是完全可以胜任的。

“为了响应顾客的呼声，《Famicom Mini》第二弹堂堂登场”，这是任天堂对这10个游戏作的宣传标语，虽然距离第一弹发售仅仅只有不到半年的时间，但这丝毫不影响第二弹的良好销售势头，双打要素的引入让我们看到了像《马里奥医生》、《兵蜂》这样的不朽名作得以在GBA上再度复活，老实说第二弹的很多游戏对于我们国内的玩家来说才是最为熟悉的，很多像笔者这样年龄的玩家都是在这批游戏面市时才开始接触并沉迷于FC的世界。如果说《Famicom Mini》第一弹的成功很大程度上要取决于任天堂处心积虑的宣传攻势的话，那么这第二弹的热卖则完全依靠的是FC游戏软件本身永不衰竭的魅力。

小插曲：同年6月份，由于《Famicom Mini》超强的影响力，任天堂方面在欧美地区以《Classical NES》的新标题为主题的《Famicom Mini》系列第一弹，内容为第一弹所有游戏的美版，该系列推出便频频出现缺货现象，低成本高收入的良好势头让任天堂喜上眉梢。

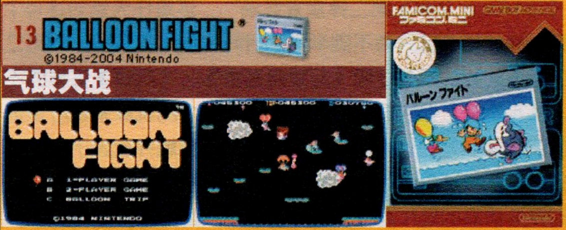
FAMICOM MINI梦幻第二弹！



世界各处皆舞台，即使是潮湿阴冷的下水道也是如此，只要你把握住机会展现自己的风采，就能赢得人们的喝彩。作为马里奥兄弟的最初传奇，这个拥有三层台阶的下水道成为了游戏界最为经典的场景之一。随着兄弟俩名声的越来越大，这个小小的场景已不足以再容纳两人的鸿鹄之志，但留在其上的足迹仍能清晰向我们展示过去那一段奋斗史。我们不妨想一想，任天堂不也正是这样走过来的么。创造传说需要机遇，但更需要踏实不懈的努力。



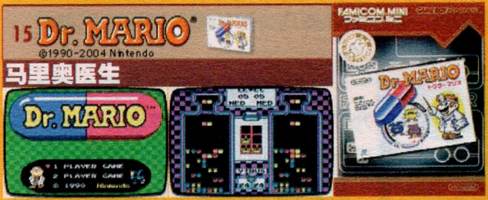
至今回想起来都仍觉得这是个很有趣的游戏呢，一旦跑起来便停不下脚，在密密麻麻的转轴之间左转右转，享受那次次金块挖掘的清脆叮当响声。对于画面里的陷阱和四处乱窜的小怪物我们完全不会感到可恶，而作乱的橡皮筋也只不过是平添了一道嬉戏的风景。在这里我们又像是一名美术家，脑海中考虑的始终是画面的对称与构成，在紧迫的倒计时中哐当一声撞出画面的闪光，呵呵，这回我又过关啦。



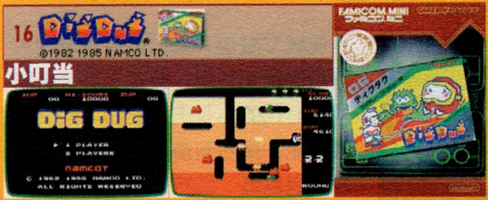
如果给你一双翅膀，你一定能尽情享受空中自如飞舞的乐趣，但如果给你两个气球呢，恐怕你就得为了平衡而苦苦挣扎了。当夜空变成了残酷的斗技场，凄美的电光也充满攻击性，狭小的落脚点完全不能作为生存的依附空间，就连海面上也都徘徊着觅食的恶鱼。在这种情况下，不能再信守“人不犯我，我不犯人”，而绝对该坚定贯彻“先下手为强”的信念打开自己的生存之道。



辞掉水管工的工作两年后，马里奥兄弟又进入了建筑业打拼，对于这对生性好动的兄弟而言，有破坏无建设的拆屋工确实是挺适合的。面对结构复杂的各个房屋，初看起来还真不知该从何下手呢，更何况刻薄的老板不但规定了时限，还派了“监工”从中作梗阻挠，如果你对此感到不满想发泄，就用重锤狠狠砸向那些门和梯吧。如果这个游戏诞生在现在，估计召唤TNT之类的要素也会随之而来吧。



在《俄罗斯方块》风暴正劲的时候，任天堂通过巧妙的转变并融合明星效应，打造了这么一款让人爱不释手的游戏。看到药瓶里密密麻麻的细菌渐渐被消灭干净，那种苦心经营后取得的成就感是不言而喻的，而当两人对战时，对那种连锁干扰的追求更是让人兴奋满点，这确实是个时隔多年再度看到它时手指依然会忍不住颤抖的游戏。顺便说一句，在老妈发现这个游戏之后，我的GBA也正式宣布易主……



简单的画面与略显单调的元素并不能掩盖《小叮当》的魅力，在那个时代，我们完全能从中体会到一种简单的乐趣。为了保护土壤结构，我们的土壤卫士小叮当深入敌阵，通过仔细的分析与策划，利用手中的充气枪和土壤中的石块将地底害虫一一剿灭。原来这还是一个环保主题的游戏呢，不过当我们看到过关时那一片已被弄得坑坑洼洼的狼藉土壤，恐怕也只能在心中默念“善哉善哉”了。



迎面拂来的微热海风，欢叫跳跃的洁白浪花，阳光海滩，热带雨林，所有的海岛景致浓缩在一起，就构成了这个充满活力的剧场。以前并不知道高桥名人的来头，只是觉得画面里那个憨态可掬的冒险小子还挺滑稽的，就算斗不过毒蛇猛兽，也不至于被小小的蜗牛、青蛙打败呀，这样的冒险还真让人感到一丝寒意呢。本以为可以悠闲前进，却发现体能消耗不等人，然而当踏上滑板换上冲浪

装飞驰时，却又屡屡错过那些隐藏的宝蛋，甚至落个坠崖身亡。不过玩多一会儿你就会发现，其实在这个冒险岛上，我们要追求的并不是结果而是享受过程。



虽然FC的表现能力十分有限，但对游戏中那荒郊野岭、残垣断壁的刻画还真入木三分，加上其中骷髅、乌鸦、闪电等坟场的种种特有景观，深夜独游时真的难免让人手心冒汗。当然这并非单纯是游戏氛围的问题，其难度也是让人头疼的重要因素。所谓勇士与懦夫其实在某些情况下就在于一线之隔，不管怎样，就算是硬着头皮冲杀几个来回之后，你也能平添几分那种无所畏惧的气概呢，钢铁就是这样炼成的，果然没错。



从前有两只热爱飞翔的小蜜蜂，为了展示自己成长的喜悦并不断提高自己的能力，开始了一段奇妙旅程。一路上它们遇到了萝卜军团、菜刀帮等等敌人的阻挠，但凭着勇敢的心与坚定的信念，两只小家伙自己用急救箱疗伤，以漫天飞舞的小铃铛为伴，最后终于到达了胜利的彼岸……直到现在我还不时琢磨，这大概是梦中才会出现的童话剧场吧。



说到义贼也许我们会首先想到大名鼎鼎的鲁邦三世，但其实这个活跃于江户时代的小子伍右卫门才是义贼的鼻祖呢。虽然有点放荡不羁，但绝不是霸道蛊惑，伍右卫门凭着一杆烟斗于日本列岛书写着自己洒脱的冒险历程。他在赢得玩家们喜爱的同时，也入选了《柯纳米世界2》的明星阵容。说真的，笔者过去也未曾好好体验这部游戏呢，话不多说，先去玩过啦。

FC磁碟机 经典的复刻

PART III 系列总结

ファミコンミニ ディスクシステムセレクション

前两弹的热卖在很大程度上刺激了任天堂的胃口，于是将《Famicom Mini》系列以三部曲的形式推出的想法再一次在任天堂销售层萌生。终于，《Famicom Mini》的第三弹将于暑期游戏销售旺季推出，发售日期定在8月10日。《Famicom Mini》的三部曲，每一部都包含了10个有



特色的游戏，而且都有一个鲜明的主题，这次收录的是FC磁碟机所属的10个游戏。也许很多朋友对FC非常熟悉，而对于FC的磁碟机系统却未曾有过多少了解，下面我们就将给大家简单介绍一下这款发售于FC热卖之际的周边机器。



FC磁碟机巡礼

磁碟机的诞生



任天堂的王牌家用游戏机FC诞生于1983年。当时在日本国内卷起了一股不小的电视游戏旋风，而到了1986年，许多大规模的游戏开发公司陆续成立，当时由于游戏产业之间的竞争日趋激烈，带有扩展功能的FC周边产品磁碟机开始面市。FC磁碟机的出现，率先将人们从卡带作为游戏软件载体的理念中转变过来，以“Quick Disk”为载体的游戏软件开始启用，在当时无疑给风行一时的FC带来了全新的革新思潮。

FC磁碟机的特征

1.游戏存储空间更大

2.价格被控制在可接受的合理范围内

3.游戏记忆功能更稳定

DISK WRITER（磁碟机擦写器）



游戏内容的扩增直接扩展了游戏的可玩空间，而记忆功能的稳定在当时的游戏业界亦可算一大革命。在中断游戏的时候可以将当前进度保存起来，以便随时调出进度继续游戏。将自己的游戏记录通过软盘传达给同好，进行比较和交流，这在当时无疑是非常有吸引力的革新。

磁碟机最大的特征就是可以进行游戏的擦写。由于采用的是记忆媒体软盘，在新的游戏推出后就可以通过专用的擦写器来更换其他游戏，到专门的电玩店花不多的500日元就能玩到其他游戏，这对于那些在购买游戏的时候犹豫不决的玩家确实是不错的选择。而且为了防止人气游戏的非法盗版，磁碟机游戏普遍都用到了防拷贝保护技术。

DISK FAX



⬆磁碟机传真器

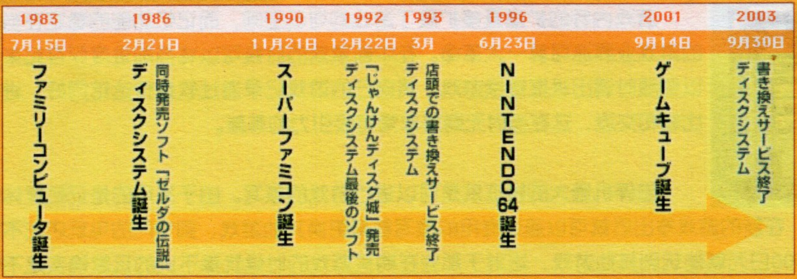
任天堂为了普及磁碟机而开发的专用设备，玩家可以将自己的游戏记录到磁碟上，然后拿到这台机器前将游戏进度导入机器中。任天堂方面在收到游戏的进度之后，根据成绩进行排名，然后抽选优胜者来进行各种大型竞技活动的奖品颁发，现在想想看这似乎便是网络游戏的前身。不管怎么说，Disk Fax加上任天堂官方举行的一些竞技游戏抽奖活动对磁碟机的发展起了很大作用。

销售策略大成功 大容量战略成为主流

FC磁碟机在当时的销售价格为15000日元，在获得了基本稳定的认知度后销量达到了400万台以上，对于一个游戏主机的周边机器而言，这个成绩已经可以算得上是大成功了。

不过随着游戏自身的进化，磁碟机容量限制的缺点也渐渐显露出来，毕竟磁碟的容量是固定的，存在于卡带媒体时期的容量限制问题这次转移到了磁碟上。半导体价格的回落加上全新芯片的开发，卡带的容量已经超越了磁碟，而且在价格上，卡带也明显占据了上风，对于玩家而言，在价格不变的前提下，容量凌驾于磁碟之上的卡带游戏无疑更具有吸引力。仅仅依靠记忆功能这一特点存在的磁碟机系统优势已经不再。

游戏业界迅速发展，游戏内容、种类已经接近饱和的情况下，游戏软件开发商更注重于容量的扩充、图像声音的强化这些客观因素的调整，游戏业界也进入了一个全面的容量增幅期，在这样的历史潮流冲击下，磁碟的固有容量注定了它将黯然退出历史舞台。而卡带最终实现了容量的革新，FC也经历了SFC的更新换代，磁碟机的时代结束了，与FC磁碟机上发售的最后一款游戏是1992年12月22日发布的《じゃんけんディスク城》（德间书店开发）。累计199款磁碟机游戏，软件的总售出量达到了5339万，这一数字也牢牢地刻在了任天堂的游戏历史中。



任天堂主机发售年表

1983年07月15日	任天堂Famicom诞生（简称FC或红白机）
1986年02月21日	任天堂Famicom Disk System诞生（简称FDS或FC磁碟机），同时发售第一款游戏《萨尔达传说》
1990年11月21日	任天堂Super Famicom诞生（简称SFC或超任）
1992年12月22日	磁碟机最后一款游戏《じゃんけんディスク城》发售
1993年03月	磁碟机店头擦写服务终止
1996年06月23日	任天堂Nintendo64诞生（简称N64）
2001年09月14日	任天堂Game Cube诞生（简称NGC）
2003年09月90日	磁碟机擦写服务完全终止

ディスクシステムの生みの親
上村氏インタビュー

任天堂FC磁碟机之父上村雅之访谈



上村雅之简介

原夏普技术部职员，被任天堂召入社后曾经担任第二开发部部长一职，现任任天堂株式会社技术顾问、立命馆大学大学院先端综合学术研究科教授、东京工芸大学动画学科讲师，是任天堂FC磁碟机计划的倡导者和主导者。

FC诞生之际磁碟机的需求便开始流传



记者：您能够简单介绍一下FC磁碟机诞生的过程吗？

上村：我曾经是夏普株式会社的社员，长期工作中的自己对半导体产品的开发逐渐熟悉。受到任天堂销售部的委托后，开始对FC上的光线枪游戏感兴趣，从而加入了任天堂。在磁碟机系统面市之前，还担任过FC的电视游戏相关开发工作。当时社长下达了“开发出具备街机游戏画面的游戏”的指令，因此便开始了在FC硬件系统上改进的策划。



记者：是不是受了FC之前的Game & Watch的启发？

上村：当然。社长关于FC开发的论调很早就开始了，Game & Watch的全盛时期要追溯到1981年。而到了FC时期，“大人气游戏必定会拿来复刻”的思想已经完全行不通了，所以FC时代一定要革新。当时美国的雅达利2600游戏主机给了我很大启发（笑），从那时开始便下了要做出整体质量较低、但与街机处于同一水平的游戏的决心。

记者：FC发售后的规模可是空前的……

上村：没错，当时FC的游戏软件几乎全部是任天堂自己制作的。不知道经过多少艰辛的岁月，直到一些第三方游戏软件开发公司加入进来才有所改善（笑）。相同等级的会社开始进军游戏市场后，游戏在图像、声音等各方面的竞争更为激烈。而想要在游戏的图象、声音上做出质的改良，记忆体的容量是很大的桎梏，因为在当时FC卡带的容量已经几乎接近极限了，新半导体的引入是必然的趋势。而随着文字处理用PC机的普及，半导体的价格正在逐日提升。不过为了追求大容量的游戏战略，开发专门用于FC的磁碟系统已经进入了议程。

可记忆、可擦写、合理的价格作为开发的关键

记者：听说制作时间有一年吧。

上村：是的，不过想起来在即将出货前居然发生了一件令我至今难忘的意外，那就是游戏的数据全部消失了！当这个Bug报告上来的时候我真是吓得脸都青了，经过彻夜的

调查之后发现原来是操作失误造成的。这种意外在磁碟擦写机上也出现过一次，在擦写后竟然数据全部消失了，真是恐怖……



记者：最后采用了哪种磁碟作为载体呢？

上村：容量上要有保证、更换游戏方便、游戏擦写的手续费要合理、要能保证正常记忆，候补媒体的考虑等等，在当时来说这些问题都挺棘手的。与同行交流后得知5英寸的磁盘是主流，3.5英寸磁盘还处于生产测试阶段，也就是我们常说的Floopy Disk。这种磁碟的磁性良好，数据在磁片的同心圆上擦写，耐久度高，当时使用者还将其称为“Quick Disk”。

记者：FC磁碟机最终还是停止销售了，可惜啊。

上村：周边机器卖得再好也只能算是皮毛。半导体的过剩生产直接导致了半导体价格的下滑，整个半导体业界大受打击，不过游戏业界却因此受益，“为了游戏请无论如何使用大容量、便宜的芯片！”很有煽动性质的广告词（笑）。随着时间的流逝旧产品还是要被取代的，FC磁碟机的第一个游戏，售价为500日元的解谜游戏《萨尔达传说》，如今已经成为热卖的大作，从那时候开始，业界开始逐渐接受大容量游戏的开发策略。而且磁碟作为媒体的最大优点在于游戏的记录是保存在磁碟中的，这与卡带时期靠电池来维持记忆的不稳定情况不同。不过磁碟的容量是固定的，而且保存记录需要耗费磁碟内部的空间，这恐怕是磁碟的最大缺点了吧。

这个时代 游戏的含义已经完全不同了



记者：现在的大学里面，游戏已经成为了一门学科吧。

上村：我出生在第二次世界大战期间，当时的娱乐还停留在扬声机时代，当自己开始第一台扬声机的组装实验时，真的被那声音所震撼，就像现在的小孩第一次玩游戏时所受到的冲击一样。在我教的学生当中，很多人的年龄是和FC一样的，游戏就是他们生活的一部分，我经常对他们说“游戏象大粪一样臭”。善与恶、以及一些现实生活中通过自己的眼睛无法接触到的事物都可以在游戏中感受到，这是一种全新的理念。但是，文化和学问还是这个时代衡量一个人能力的主要标准。

记者：上村先生的演讲人气很高啊。

上村：面对140名观众的大演讲，与原来准备好的观点有很大出入（笑）。从他们之间对于演讲的讨论可以看出许多对于游戏的真知灼见，他们眼中的好游戏是剧情系统复杂的大作。简单的说，游戏就是我们能够从中找到乐趣、能够老少皆宜带给我们美好回忆的存在，“游戏=找出其中的乐趣”的理念非常强烈。在这个游戏、FC等热门名词横行的时代，制作游戏的人担负着将现实中美好的事物通过游戏这一特殊传媒传达给玩家的重任。

记者：当年的FC磁碟机用游戏软件如今重新复刻在GBA上以Famicom Mini的形式推出，您有什么看法吗？

上村：现在的看法已经完全不同了吧。以前游戏的游戏性普遍较低，而现在游戏软件已经非常普及了，我们都能感觉到其中的很大变化，电子游戏在进行着革命性的变革。以前的小孩都在想有更多的游戏可玩，而现在想的完全不是这些了。

FAMICOM绝响第三弹
DISC SYSTEM SELECTION!



该版本是FC版《超级马里奥兄弟2》绝佳演出的再生与延续，虽然难度的提升并没有为游戏带来千机之变，但在众多钟爱挑战的热血玩家心中，这部游戏依然被当作教科书而次次翻阅。“红砖地”变成了“花岗岩”，原本的坦途变得危机连连，不变的是马里奥兄弟那不知疲倦勇往直前的熟悉身影。可以说当年的任天堂在为玩家设置挑战的同时，也在不断向自身进行着挑战，“逆水行舟不进则退”这则箴言在游戏业界也是同样行得通的。



提到“村雨”总有很多说不完的话题，充满怨恨诅咒、行踪隐秘以及剑过无痕的锋利等等，而这些特点又都与日本忍者这一特殊的群体颇为相似，因此我们看到许多游戏中都会出现“村雨”这把妖刀，甚至还有名为村雨的强人。当然，在《谜之村雨城》里，我们见到的是另一形势存在的村雨——谜之生命体。如果用四个字来简单概述该游戏，那就是“神剑除魔”，另外封面上的主角“鹰丸”看起来还真有点像《侍魂》里的帅哥剑客九葵苍志狼。



通过这个来自异星的悠远神话，我们初步认识了柯纳米那卓尔不凡的游戏制作功底，也记住了萨姆斯这个弄潮儿。星空魔穴中的摸爬滚打让我们看到了这个新偶像的气质，对地图探索的渴望和丰富道具的搜

集则让我们感受到了这个游戏的致命魅力。看到近段时间该系列游戏在各平台上出色演出，我们有理由相信它的未来必将更美好。到底是该把《银河战士》称为“科幻恶魔城”，还是该把《恶魔城》称为“古典银河战士”，这些都不重要，对我们而言它们都是福音，这才是最重要的。



你想看看天界的奇妙景观，体验云端漫步的特别感觉么，《帕尔迪娜之镜》正是为你提供了这么一个机会。女神、天使、白云、星空，这些都是让人流连忘返的字眼，肩负的重大使命在轻松的游戏氛围中被渐渐缓解，周围那活蹦乱跳的可爱小怪物更像是这次旅程的伙伴，这么说起来我们似乎应该感谢那个绑架了光之女神帕尔迪娜的暗之女神美杜沙呢。



有一种说法，如果你没玩过《勇者斗恶龙》就不算玩过RPG，如果你没玩过《萨尔达传说》就不算玩过ARPG。虽然听起来略显夸张，但确实反映了它们在游戏界统治性的地位。永远的绿色小毡帽，永远的天真性格，永远的活跃身姿，林克的出现使任天堂明星大本营进一步壮大。作为系列作品中唯一的横版ARPG，《林克的冒险》就如同一名充满必胜信念的剑客，以自己锐利的眼光和手中的利剑揭示出了光辉的未来。



一如其名，这部取材于日本著名传说的游戏的最大意义并非在于其剧情有多大的感染力，或者人物刻画有多么成功，而是在于它是任天堂制作的第一个文字冒险类游戏。纵观当今的游戏界，这种类型的游戏似乎只能靠一些侦探游戏来苦苦支撑，而对于我们国内的大部分玩家来说，语言障碍更是实实在在的硬病，所以对于这么一部作品，我们也许选择纪念与审视就好。



作为FC上侦探冒险类游戏之一，“《侦探俱乐部》系列”游戏在玩家群中有着极高的人气，也因此获得了“FAMI探”这个亲切称呼。侦探游戏的最大魅力就在于深入案件中缜密调查每一个细微的环节，在

人与物的接触过程中搜寻丝丝证据，然后再抽丝剥茧般理出头绪查明原委。因此对于该类型的游戏而言，引人入胜的剧情往往要比表面的东西更为重要。因财产继承而引发杀机，游戏批判了人性的阴暗面，可谓寓教娱乐合为一体。



在前作《消失的继承人》取得成功后，任天堂于一年之后趁热打铁推出了系列第二部作品《站在身后的少女》。游戏剧情中揭示了作为主角的少年侦探的来历，很好地对前作未能交待的相关情况进行了补完，同时也进一步确立了将该游戏系列化的想法。在日韩的众多恐怖片中，学校都一直保持了很高的出场率，这个故事涉及的是一个发生在校园里的灵异现象，传说中那名沾满鲜血的少女究竟是人或鬼呢？我们的少年侦探能在案件中找回自己的记忆么？



半空中的死神以其冷冷的目光凝视着那个手持皮鞭的年轻人，巨大的镰刀散发着咒怨以及对鲜血的渴望……当年第一次见到死神时的那种震撼与兴奋至今仍难以忘怀。《恶魔城》的生命力除了源于其出色的操作外，浓厚的古典传说氛围也是重要的因素，为此我们会不厌其烦地查阅各种神话资料去了解美杜沙和死神等，甚至翻出罗马尼亚的野史进行考究……带上熠熠生辉的银色十字架与沐浴圣水的皮鞭，重新接受这最原始禁忌之地的召唤吧。



在某种意义上看来，SD基本可以等同于无厘头，因此冠以SD之名的游戏几乎都逃不脱轻松恶搞的氛围。NEWTYPE、赤色彗星、所罗门噩梦，每每提到这些字眼都会让高达FANS变得兴致勃勃，所谓魔力大概正是如此吧。摆脱原作剧情中的宿命纠缠与沉重代价，《SD高达世界》宛如一阵调皮的轻风，演绎的是轻松欢快，抚平的是紧迫沉重。作为系列SLG的雏形作品，我们不必苛求其系统上的不足，只要切实投入其中开心地舞动光剑、射出流弹即可。没错，游戏的本源是快乐。

 文/微风

纵观GBA上的街机移植游戏

回忆起沉迷于那喧闹、烟雾弥漫街机厅的日子，回忆起儿时的一个梦想：长大了一定要用自己赚的钱买一台街机回家，这样就可以不用担心流氓和机室内混浊的空气，在家尽情地搓街机游戏。虽然现在看来这个梦想是多么幼稚，但那份心情确是非常真实的。随着科技的发展、游戏机的不断更新换代以及街机业的没落和转型，模拟器成为了怀旧的唯一途径。虽然早期的街机游戏厂商基于商业利益基本都向家用机靠拢，但经典却是永不会磨灭的，我们只要仔细去寻找，就会发现街机游戏并没有离我们远去，它们还存在着游戏世界中的每个角落，例如我们最爱的掌机GBA。

CAPCOM系

要提街机游戏就不能不提CAPCOM，早期的CPS（CAPCOM PLAY SYSTEM系列基板，CAPCOM的招牌街机底板，从九十年代初开始，其游戏几乎覆盖了所有的街机厅）系列游戏让所有人都为之疯狂，而在所有街机移植至GBA的游戏中，CAPCOM系列也是其中素质最好、移植度最高的。



快打旋风ONE

0026 - FINAL FIGHT ONE FTG 32M

这款游戏是绝大多数喜爱清版动作游戏玩家的启蒙之作，游戏的成功是CPS游戏风靡街机室开始，虽然没有太多华丽的招式和必杀，但爽快的打击感和简洁的战斗系统征服了所有的玩家。基于游戏的优秀性和经典程度，CAPCOM在GBA发布早期就已经把这款名作进行了完整移植，从游戏素质来看，这款游戏与其说是移植版，还不如说是补完版，除了继承原作中优异的手感和画面外，还作了许多方面的完善。其中最令人激动的是全部人物头像都进行了重新绘制，BOSS战前还有主角和敌人的对话画面，说明CAPCOM移植此作的态度是多么认真，除此之外，每个角色的招式判定也进行了细微的调整，攻击力的改变也让游戏的爽快感变得更优秀。当我们通关后，就会发现这款移植游戏的最大宝藏：两个全新的隐藏人物可供选择，他们是在《少年街霸3》里登场的库迪和武神流凯，当然他们的能力也是超强的，而且在游戏中的对话也会有所不同。制作小组还针对了掌机在选项上进行了调整，例如加入每关自动存盘功能（当年的菜鸟终于可以轻松通关抱着MM回了），音乐欣赏功能等，游戏进行到一定时间还能打开自动连击功



↑经过细微调整的招式提升了游戏的爽快感



↑极具魄力的BOSS战前对话

能以保护GBA的按键，CAPCOM的敬业让这款游戏成为名副其实的满分移植作，非常值得珍藏，这块卡带也是我入手的第一块正版卡带，每次玩到游戏总有一股难以表达的激动。



街霸II X复苏

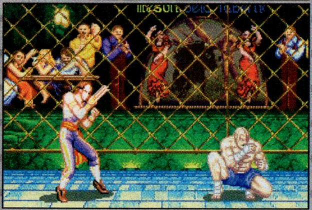
0062 - SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL FTG 64M

格斗游戏的原祖之作，几乎在所有机种上都能见到"《街霸》系列"的身影，GBA上也不例外。这款游戏虽然是基于街机上CPS2系统的"十七人街霸"，但仔细玩过之后就能发现游戏的许多地方都有了改进，"十七人街霸"号称"《街霸II》系列"中难度最高、平衡性最优秀的一作，但这款掌机上的《街霸IIX 复苏》仍然能作出许多改进，原来电脑AI那种提高难度就大幅度加大攻击力的赖皮招取消了，许多角色的必杀技威力也作了适当的调整，例如波动拳的威力降低使其作用更倾向于牵制等。另外游戏还针对掌机的操作性适当降低了搓招判定的要求，由于GBA按键不足而采用压力间隔制来判定攻击的轻重，当然难度也没原来那么恐怖了。至于其缺点，CAPCOM对于这款GBA上的第一个《街霸》移植作花了很大的心思，但感觉在GBA上玩这类对于招式判定严格、以平衡性为主的格斗游戏始终受到限制，习惯了街机上玩此系列的我总是对于搓招后导致屏幕摇晃的情况非常不习惯，而按键限制也在玩游戏中有缚手缚脚的感觉，另外由于容量限制，不少街机原作的效果音都取消了，这是最大遗憾的地方。当然，这些缺点大多都是因为掌机的限制所造成的，对游戏的优秀品质并没有太大的影响，反而是针对掌机而加入的生存模式、特殊对战模式、搜集模式以及联机，这些都让我爱不释手，如果你是一个怀旧兼格斗游戏的爱好者，这款游戏绝对是最佳的选择。

➡重新绘制的原画设定



➡原汁原味的游戏画面





超魔界村R

0503 - CHOH MAKAI-MURA R ACT 32M

《魔界村》是早期以高难度著称的动作游戏，即使没有接触过街机版，也应该对其红白机上的同名作有深刻印象。此作是基于CPS1街机底板上的《超魔界村》移植，以游戏的素质和改进来看，即使说是该系列的全新作也毫不为过。接触过街机版的玩家，相信都会被这款游戏的大改进所感动，从游戏开始故事背景交代就已经比街机版详细了许多，游戏画面的素质甚至比街机版还要来得细致。在系统方面，为了让动作性更好，一开始主角就已经拥有了二段跳，但这并不意味着主角能力

大飞跃（《魔界村》中的老伯实在是脆弱得可以，随便被动一下就“裸奔”或变成一堆骷骨），跳跃得更高意味着在空中无法自由控制的主角更容易受攻击，这真是一项让人又爱又恨的新要素。除此之外，几乎所有的关卡和敌人都进行了重新制作，地形相对于街机版更为复杂，相信大家在一开始那随时地震的地形中已经吃够了苦头，而武器类型也有了额外的添加，还有蓄力系统的加入，改进之处实在是数不胜数。几乎可以说，除了故事背景和基础系统，这款游戏是全新的。或许制作小组是怀着把街机版未完成的部分在此作终结的想法来进行游戏制作的。说到缺点方面，比街机版更青出于蓝的难度让许多玩家望而却步是最主要的问题，而未接触过以前街机游戏的玩家对于操作方面也会不适应，不过以一款街机移植作品的角度来看，如果以十分为满分的话，它的素质将超过这个极限。



➡完全重制作的关卡和敌人



➡高难度可以轻易让主角色『裸奔』



少年街霸3

0608 – STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER FTG 64M

毫无疑问，以夸张华丽画面表达的喧哗式格斗形式让“《少年街霸》系列”从原《街霸》中独立出全新的格斗理念，虽然不少老玩家无法接受其相对飘忽的手感和脱离原《街霸》写实派的画风，但高平衡性和借助CPS2基板强大机能所表现的画面仍为绝大多数格斗玩家所倾倒。CAPCOM在向掌机移植《街霸II》后获得了非常大的成功，并再接再厉向GBA上移植了系列中系统最完善、可选人物最多的《少年街霸III》，以往一直担心GBA的机能限制问题在接触到游戏后一扫而空，GBA上《少年街霸III UPPER》游戏画面完全不输于风靡一时的CPS2基板，虽然街机和掌机无论屏幕大小还是分辨率都完全不同，但本作的人物比例却能调整到恰到好处，没有出现过去移植到家用机上出现人物比例错误的问题，甚至在GBA上的小液晶屏幕上显示得更为精细，而系统、手感、角色数等格斗游戏的基本要素也完全没有缩水，三大能量槽选择和针对GBA按键优化的操作以及完整的《少年街霸III》人物让我们在掌机上完整地体会到这个街机上至今仍大热的格斗游戏。虽然因为容量问题而取消了部分音效以及所有街机移植游戏都面临的按键问题，但这些小缺点完全没有影响到这款游戏的优秀性。在《街霸II 复活》中为掌机加入的格斗分数



➡我们所熟悉的全街机版角色



➡画面与CPS2比丝毫不逊色

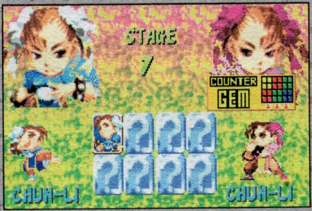
点累计系统也同样继承了下来，为开启隐藏要素，获得游戏隐藏角色等提供了优越的环境，大大增加了游戏可玩性。如果说到遗憾的缺点，除了前面提到的音效外，由于街机版《少年街霸III》相对原《街霸II》就已经大大提升了游戏节奏，移植到掌机后节奏仍然不变，而这对于掌机玩家来说在操作上有一定的局限，虽然这并不能完全归咎于游戏品质，但确实会影响到我们玩游戏的心情，或许经过一定的调整效果会更好。



超级街霸方块 II

0927 - SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO TAB 64M

无论是街机还是家用机，“《街霸》系列”这个长青树确实让CAPCOM赚得盆满钵满。相信只要听说过街机的GG和MM都会对这款游戏有印象，《街霸方块》虽然只有一作，但已经能和《魔法气泡》、《泡泡龙》等老牌游戏分庭抗礼。利用大家所熟悉的街霸角色参战，每人都有自己特色的水晶攻击排列方式，无论是其优良的手感还是回忆起大块水晶爆裂的爽快，至今仍然让我回味不已，最最最重要的游戏画面中间取材自《少年街霸》画风的Q版角色对战，在当年街机室迷倒了无数的MM。以平常心去评价的话，无论从轻快的游戏节奏、高Puzzle游戏还是袖珍的角色，这款游戏都更适合发布于掌机上，因此CAPCOM自然没有放过这个点子，《超级街霸方块II》毫无意外地以完全体姿态出现在我们熟悉的GBA上。在仅仅64M的容量中收录了比街机版更多的东西，或许是为了推荐玩家多互相对战来体会游戏的真正乐趣，并让初学者更容易接受它，游戏的难度比街机版低了不止一个档次，只有互相用联机线对战才能更深刻地体会到游戏的紧张感，更可惜的是与这款游戏同系列的《口袋战士》却没有移植，让我总有GBA上的“《街霸》系列”不够完整的感觉。每次看到这款游戏，就会回忆起高中时和MM一起在机室对战的快乐时光，虽然被虐待了N回（我确实是PUZ系游戏的白痴），但那份真挚的感觉至今仍不时回想起来。除了感谢CAPCOM带给我们这款高品质高移植度的游戏外，也感谢它带回我曾经以为失去的那份感觉。



→Q版角色将吸引所有人的目光



→无与伦比的水晶爆裂

其他厂商

相对于CAPCOM对移植街机游戏的积极，其他厂商则逊色很多，或许是害怕旧式游戏缺乏足够的吸引力，又或许害怕因为成本压低而无法达到玩家要求的品质，在以角色扮演、战略等游戏为主体的GBA庞大游戏群中，街机移植游戏确实属于吃力不讨好的类型，以至于这类游戏在GBA上如凤毛麟角。



双截龙ADVANCE

1266 - DOUBLE DRAGON ADVANCE (U) ACT 32M

TECHNOS是我最喜欢的街机游戏公司之一，虽然它早已离开了游戏业，但《变身忍者》、《双截龙》等脍炙人口的清版动作游戏至今仍是我游戏生活中不可或缺的部分。这款于九十年代初在国内出现的动作游戏绝对是许多游戏玩家的启蒙之作，在我们厌恶了飞机游戏和警察游戏后，《双截龙》全新的游戏模式和激烈的战斗气氛吸引了我们的目光，甚至让我们废寝忘食，想起过去和同学谈论这款游戏时的投入感现在仍忍不住莞尔一笑。为了让TECHNOS过去的几款动作经典复苏，拥有TECHNOS游戏版权的ATLUS决定重新制作昔日的几款游戏，而《双截龙ADVANCE》则是经典重现的第一作，在我们知道这个天大好消息后又不免担心，以ATLUS在动作游戏方面的经验是否能再现这款昔日的动作经典。然而，结果大大出乎我们所料，《双截龙ADVANCE》在保持街机版一代的系统特色和打击感外，还吸取了二代和三代中一些优秀的改进，并进行了大量更新和调整，最令人惊喜的是新招式的加入和连招系统。过去街机版中一成不变的手撞已经以一去不复返，取而代之的是利用丰富的闪避和攻击招式把敌人华丽地击倒。此外游戏还吸取了格斗游戏中上中下三段攻击的方式，新增招式中蹲避是我的最爱，新的战斗方式让动作游戏攻防一体的要素重新得到演绎，而原街机版中被称为鸡肋的武器系统也在此作中大放光芒，不但种类大增，其杀敌效率更可以以恐怖来形容，这也让战斗变得更多样化。在敌人的类型也增加不少，无愧于标题中的ADVANCE。新游戏模式也是掌机版的特色之一，



➡熟悉的开场剧情



➡生存模式将是高手的最爱



拳皇EX & 拳皇EX2-嚎叫的血液

0265 - KING OF FIGHTERS EX - NEO BLOOD (J) FTG 64M

1328 - THE KING OF FIGHTERS EX2 - HOWLING BLOOD (U) FTG 64M

作为九十年代唯一能和“《街霸》系列”分庭抗礼的格斗游戏，依靠多人格斗模式还是华丽的人设使用“《拳皇》系列”拥有了属于自己的一大批铁杆Fans。初中时为了能占到有良好手感的机子，不惜旷班主任的课提早奔向机室的“英勇”事迹依然历历在目。随着SNK的逐渐没落，自《拳皇98》之后该系列就一直在走下坡路，反而是移植到GB上的几个“《热斗》系列”受到了一定的欢迎。GBA上的《拳皇》制作权在MMV手上，然而在GBA上发布的《拳皇EX》第一作却实在难登大雅之堂，在对其画面赞不绝口后，我们发现游戏只剩下拙劣的手感以及不流畅的游戏动作，品质令人

大感失望，完全无法担当在GBA上重现“《拳皇》系列”辉煌的重任。MMV痛定思痛，于一年后推出了《拳皇EX2》，这款游戏才是我们真正期待的掌机版《拳皇》，无论从手感还是画面上都直逼街机，系统采用了街机上的《拳王2000》的系统，剧情则是全新制作的，虽然在游戏的平衡性方面仍然欠缺，但新增的人物以重绘的插画让我们体会到了MMV的诚心，就连街机版的许多无赖连招也被“原汁原味”地继承了下来。隐藏要素依然采用了流行的分数积累方式，只要游戏次数够多就能轻松打出游戏的隐藏要素。虽然平衡性有一定的缺陷（此系列一直以来的缺点），但联机对战依然是游戏的最大魅力所在，不时和编辑部小编们对战让我似乎又回到了以前和同学组队争霸的那段快乐岁月。



↑一代让许多KOF迷大失所望



↑精细画面是二代最突出之处



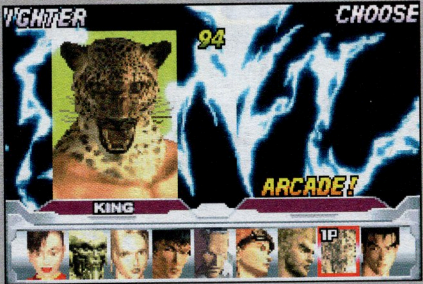
铁拳A

0256 – TEKKEN ADVANCE (J) FTG 64M

NAMCO实在太高估了GBA的三维能力，虽然“《铁拳》系列”在街机上大热，但此作却没有那么风光。无论是画面、手感还是视角都没有在屏幕上体现出《铁拳》的特色，除了极具魄力的游戏标题和我们所熟悉的角色选择外，这款《铁拳ADVANCE》几乎变成了一款纯2D的格斗游戏，假3D所表现的画面避免不了锯齿横行，而重要的是许多出招判定完全颠覆了原街机版中的平衡性，再加上暴低的难度，或许把它当成一款打沙包游戏会更好。该游戏的这些缺点，绝大部分都归于掌机能力的局限，作为第一款往GBA上移植的三维街机格斗，虽然无法完全体现出三维格斗的魅力，但许多要素还是得以保留，许多独有的连击模式打起来非常爽快。如果大家未接触过街机版而又对这款游戏产生兴趣，不妨到机室狂搓一番。



缺少纵移的铁拳完全没有格斗感觉



↑光从标题和选人画面看确实可与街机一比



魔法气泡系列

0293 - PUYO POP (U) PUZ 64

1592 - PUYO PUYO FEVER (J) (M6) PUZ 64M

这个另类方块游戏的始祖自COMPILE创造以来一直拥有大批的拥护者，其可爱的人设和轻快的游戏方式都不少玩家为之沉迷。COMPILE倒闭后“《魔法气泡》系列”的版权就落在街机游戏霸主SEGA的手中，只可惜由街机版移植的第一作的品质令人大失所望，不但手感差，而且模式过于单调让游戏者没有太多的选择，最失败的是拙劣的电脑AI，让玩家感觉完全在自娱自乐，即使胜利了都完全没有喜悦感，所以推出后并没有受到好评。续作《魔法气泡FEVER》一扫上一代的颓废之势，全面采用新人物和新的FEVER系统，FEVER系统正是目前最受欢迎的街机版重要系统之一，储够FEVER槽可以发动极具魄力并能影响整场战斗的多重连击，把对手攻击得无还手之力，这让我们体验到可与街机版《魔法气泡》相比拟的爽快。另外掌机独有的模式也异常丰富，比如其中的任务模式就有三色同消等特别的游戏方式，而游戏难度也足以让高手们大呼过瘾，在耐玩性方面比之街机版有过之而无不及，还有可爱的画风和类似于POP MUSIC的轻快背景音乐……从以上种种要素看来，此作并非只是街机版复刻那么简单。


↑形似而神非的第一作魔法气泡


↑FEVER系统让战斗更激烈







除以上这些游戏外，TAITO的“《泡泡龙》系列”、“《太空战斗机》系列”、《奇奇怪界》；KONAMI的“《沙罗曼蛇》系列”；SAMMY的《罪恶克星X》；SEGA的《战斧》、《兽王记》等，这些游戏都是当年风靡各大街机厅的大热之作，虽然经历了长时间的打磨，但其当年的光辉并没有被磨灭，反而在各大厂商的努力下重新在掌机上散发新的光芒。它们都继承了街机原版良好游戏性以及可重复性等优点，是我们在工作、学习之余最好的调节品和怀旧凭籍。在如今GBA上RPG、SLG大行其道之时，它们的存在尤其珍贵，相信在GBA退役之后游戏阵容将以移植为主，而对于曾经是街机仔的我们来说，如果能在掌机上能以优秀的品质重现当年街机经典，这无疑就是制作者们给我们的最大礼物，为此我将把这份童年的期待放在这款潜力无穷的掌机上……

大战略浅析



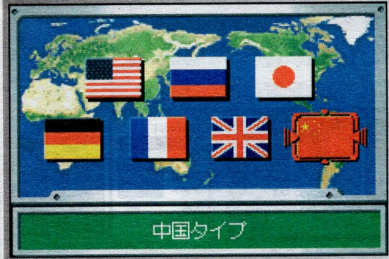
文/DouMaxwell

THE GAME INFORMATION GBA			
	大战略	日版	4800日元
	DAISENRYAKU	SLG	FLASH记忆
	NO.0219	卡带容量64M	1人
厂商: MEDIA KITE	2001年12月7日已发售		



这里所要介绍的是MEDIA KITE出品的《大战略》，而不是NINTENDO的《高级战争》。在我心里《大战略》才是军事战略游戏的NO.1，下面来说说这款游戏的特点。

游戏中玩家可以选择中、美、日、法、英、俄、德等7个国家，其中美国、德国和英国都有各自的强项。美国的海军就象现实中的一样强大，无论对空、对地或者是对潜水艇都有相当的优势。德国的陆战部队，尤其是坦克非常凶猛，对地面机械部队杀伤非常大。英国则以空军见长，即使是初期战斗机的对空能力也是非常可观的。



在游戏中登场的兵器共有400多种，并且全部采用真实的名称。游戏中的地图最初只有4幅，每完成一幅地图就可以获得一些点数，这些点数可以使自己得以晋升，最高军衔是大将。而随着军衔的提高，会增加更多新的地图，共有40幅，越到游戏后期地图版面就越大，当然难度也越大，需要运用到的兵种和战术也越丰富。

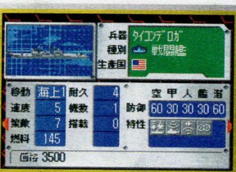


游戏开始时只能选择很少的陆面部队作战，随着地图版面增加，可以生产更多强力的兵器，比如歼击机和战舰。这些兵器是可以升级的，由E至A分为5个等级，A为最大，在地图上以各兵器右下的星数及大小判别，高等级的兵器一定要保护好，因为一旦被击破，就只能重新练过了，游戏中等级决定了攻击力和防御力的大小，如果你使用低等级的兵器，即使是对方兵器的克星照样会被击破，而对方的伤害要小得多。

胜利条件一般都是占据敌方总部或者全灭敌人，偶尔有几个救助盟军或者逃生的地图。

决定游戏中胜利的因素主要有三方面：

1)注意兵种相克，把握好兵种相克就能够以少胜多。正所谓知己知彼，百战不殆，这些资料都可以在生产资料中看到。





2)注意地形限制，占据有利的地形往往可以扭转不利的局势，尤其是尽快抢占补给站（补给站可以将你的剩余部队回复到满员的最佳状态），这在以后受到各国联军袭击的地图中的作用是非常明显的。



3)注意燃油消耗，别冲锋过头才发现油用尽了只能在地图上发呆，如果没带补给车的话就只能等到战斗胜利了。这里还要特别注意，飞机的油用完了可是要坠落的。《大战略》不像《高级战争》里的飞机可以飞上8、9个回合都不用补给，这里的飞机耗油可是很快的。陆战部队靠一般的补给站补给，空战部队靠机场补给，海战部队靠港口补给。

游戏中还有一项勋章的设定，虽然没什么实际用处，但是比较符合军事实际，而且看着也比较有成就感。除了靠军衔升级和扩大版面来获得勋章外，各部队使用到一定数量也会获得勋章。这样的共有三枚，分别是陆军战斗章、空军战斗章、海军战斗章，不过第一枚和最后一枚勋章我怎么也拿不到，估计要上网下载，国内玩家是享受不到的。









最后我要特别介绍一下战无不胜的美国战舰，其主要特点有：

1)皮厚，几乎对对舰导弹外的所有武器免疫，就算被对舰导弹打中了也不会被秒杀；

2)省油，如果不要补充武器，战他个几百回合都不用进港口；

3)宽广的视野几乎可以赶上侦察机；

4)武器种类丰富，对空、对地、对舰、对潜水艇一应居全；

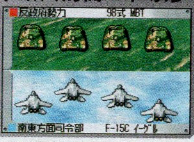
5)武器攻击力强：对空对海基本都可秒杀；

6)武器射程远，沿海航行可以为内陆部队的烧杀劫掠活动铺平道路。

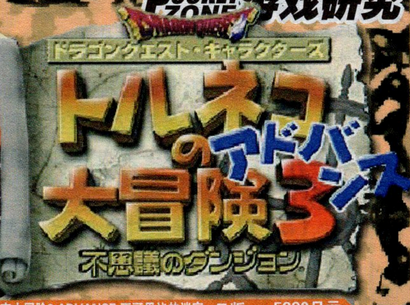
至于游戏的缺点，画面对一些玩家来说可能简陋了点，但我个人认挺朴实的。另外在三国联军的时候，由于敌方数量多（加起来通常是你的3倍）导致思考的时间较长，所以喜欢在《高级战争》中玩快攻的玩家可能不太适应。瑕不掩瑜，该游戏中敌人的高AI和以少敌多的场面绝对激发你的军事潜力，快找来玩玩吧。







特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 极道研究之完结篇



文/微风

THE GAME INFORMATION			
GBA	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不可思议的迷宫 日版		5980日元
	英文名字过长-＿＿-	ARPG	FLASH记忆
	NO.1545	卡带容量未定	1人
SQUARE-ENIX	2004年6月24日		

基础秘技

1、无限卷轴大法



←把装了卷的保存壶放地下

游戏中存在许多珍稀卷轴，例如加壶和杖使用次数的祈福之卷；把整层迷宫的墙全清空变为大部屋的大部屋卷；为武器和盾牌加强度的威力卷；复制卷的白纸卷等（具体道具内容看上期道具列表）。辛苦得来却使用一次确实让人不心甘，其实只要我们有足够的钱，就能让这些珍稀的卷轴无限地使用下去。

准备道具

珍稀卷轴一个

空保存之壶一个或多个

无穷使用

把需要重复使用的珍稀卷轴放进一个空保存壶，然后把该保存之壶放于地下，接着在菜单中选择足元打开脚下的保存之壶，直接在里面使用珍稀卷轴，之后你就会发现保存之壶消失了，而该珍稀卷轴还保留在地下。只要有足够的保存之壶（1500G一个），就可以一直重复使用卷轴。

2、快速赚钱



←这里可是赚钱圣地

虽说在游戏后期得到的道具都能卖好价钱，钱并不会太紧缺，但钱多也不是坏事，储多点钱买起东西来也就不会有所顾虑，除了去迷宫（曾经到邪恶风穴去拿怪物壶卖）取道具卖外，还有下面一些轻松赚钱的方法。

（1）首先把自己的全部身家从银行里取出去，然后到**コスタリベテ**城的地下游乐场玩怪物比赛，到了地下游乐场换足够的**カジノ**，然后参加比赛（游戏难度并不高，可以花小成本赚取很多的**カジノ**），再把所有**カジノ**和左边的人换火药壶，兑换比率为：500个**カジノ**换一个火药壶，一个火药壶在外面能卖2000G，几场比赛下来基本钱就多得花不完了。

这里介绍一下比赛胜出的经验：尽量选比率最小的怪物下注，胜出的机会非常大，值得注意的是，如果该怪物的比率只有1.x，那么就重新进入刷新比赛。下注不要一次下太多，尽量不要超过100**カジノ**，推荐一次比赛只下50**カジノ**，这样可以提高出现高比率比赛的几率，因为**カジノ**的最高数额为99999，所以只要赢够4~6万**カジノ**就可以去换火药壶了。

（2）对于不喜欢上面这类有风险赚钱方法的玩家来说（虽然风险很小），可以在海龙的灯台做无本生意。先把身上的道具都存进银行，然后和海龙灯塔外草地的男子对话，接着到灯塔里面二楼找右边的妇女对话获得黄金面包，可以卖1000G，出外面进入灯塔外的贤者洞穴，出来后又可重复上面步骤不断获得1000G，不过此法效率低而且麻烦。

（3）如果有点成本的话，带上足够的变化之壶和便宜道具（木矢等），去化石洞窟变道具。因为化石洞窟变出银爪的概率相当高，而每个银爪的卖价为10000G（摆自家店里卖12500G），所以多跑几次就是小富翁了。

（3）当拥有一根转杖、一张祈福之卷和一只天魔龙或黄金史莱姆（这些要求都比较高）时，由于天魔龙和黄金史莱姆高掉钱的属性，我们先用祈福之卷把转先之杖的次数加得尽量高，然后让波波罗带上天魔龙或黄金史莱姆随便找个迷宫，用加了使用次数的转先之杖不断让他们滑倒，就能让这两只富得流油的胖东西丢出一笔笔巨款了。

（4）最后，我们把注意力放在万恶的JS店主身上。把自己身上最值钱的东西用保存之壶带在身上，然后去邪恶的风穴找店主，把保存了东西的壶通通放店里卖给它，然后拿起来逃跑（可顺便把店主卖的东西也拿走），逃跑的方法如下：

＊利用瞬移之壶两个（ワープの壶），一个放楼梯，一个带身上，卖完后使用壶瞬间到楼梯口，立即下楼。

＊先用圣域卷把有楼梯的房间所有出口封住，然后使用吸道具卷（ひきよせの巻物）把本层道具都吸到身边（可配合无限卷轴法），然后下楼走人。

＊利用一时之杖和隐身怪物，带上隐身怪物对其放一时之杖，到了楼梯口后立即下楼。

＊利用吸引杖（とびつきの杖），把东西拉过来后找楼梯逃跑，最好配上照明杖（レムオルの杖）和透明之杖（トンネルの杖など）提高安全系数。

＊利用ニフラムの卷物（这个卷要到异世界迷宫的31层后才能获得）可以把店主这类怪完全灭绝，拿了东西后也能轻松走下楼，配合无限卷轴法效果更好。

＊吃瞬移草（ルーラ草），想尽办法尽量快速下楼梯。

能力篇

快速获得神秘草、祝福之壶、升级草

这三种道具都是非常稀有的，其稀有度比较为：

祝福之壶>升级草>神秘草

升级草可以在开始的小村庄右上角的木桶里获得一个（估计绝大多数玩家都提前吃了或在迷宫中掉了），其他两样则需要到通关后的两个隐藏迷宫：封印和异世界去寻找，封印之穴可以带道具和宠物，虽



➡带上心爱的宠物向封印进发

然出现的机率比异世界低（99层里一般有大量神秘草；四个左右升级草和大概一个祝福壶），但相对安全，所以我们的目标就锁定封印之穴。

准备工作

保证存活的道具（足够强度的装备和回复壶等）

回城卷一个

保存之壶若干（其中未识别道具太多，多带保存壶是必须）

可选：如果已经有以上三个道具，分别带一个在身上（因为封印迷宫中的道具都是未识别的，带上清楚分辨出是否为需要的道具）

人物选择

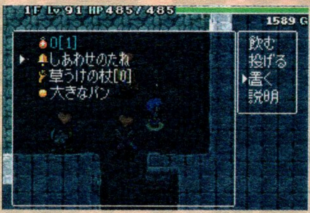
波波罗带上自己的强力宠物护卫

获得之路

准备就绪后就直冲封印之穴，目标为封印之穴的20层（按层数百分比保证获得率）。尽量搜索完每一层的地图（记得要有足够的食物），因为我们的目标为草和壶，所以这类道具都优先，然后再考虑卷轴。而迷宫中前20层的武器和盾都价值不高的，可以忽略，装满身上和壶后回城鉴定，如此反复能获得大量的神秘草、祝福之壶、升级草。

另：还有种方法也很方便获得升级草，就是让波波罗去游戏一开始村庄外面随机遇到的孤岛洞穴，这个迷宫里都是最初级的史莱姆，并且有不小机会出现双倍逃跑速度、会掉药草和双倍速度、接近传送且会掉升级草的金属史莱姆，可以抓几只当宠物，需要时候带上它们进迷宫干掉有很大几率获得这两种珍贵的草。

无限提升能力法



←把能力草放地下准备挥杖

级别关系着血量的多少（HP最高上限为500），级别同样也关系着波波罗抓怪的成功率，但在高级后需要的经验也异常恐怖（十万经验升一级），如果能让波波罗轻松升到高级来抓强大的宠物呢（抓店主的建议级别为75级以上）。角色的强壮则会影响攻击力的大小，最高为50，对特大叔来说，攻击越高自然越安全，但强壮草只在游戏中有限的三个地方有（大家要祈祷自己的强壮草没有丢失）。

准备工作

升级草、强壮草、弟切草（命草）、神秘草、祝福之壶（到封印迷宫拿，方法看上文）

草受之杖（用特叔到宝物库50层拿，一根就足够，有可能再拿上60层的草挥之杖）

空保存壶若干（可在海龙灯台重复买）

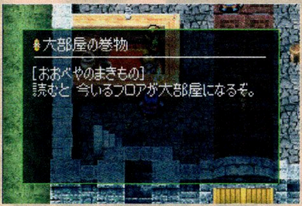
祈福之卷（封印、异世界或宝物库70层）

升级开始

把各类加能力的草都放进祝福之壶，打破祝福之壶获得祝福的草，然后利用前面介绍的无限卷轴法用祈福之卷把草受之杖的使用次数加到足够高，接着带上祝福过的属性草随便找个安全的迷宫，把需要加的能力的草放脚下（需要升级放升级草、需要加强壮放强壮草），然后猛挥草受之杖，就能轻松把各类能力加满（挥之前确保前方没有敌人和水晶等阻碍）。

宝物篇

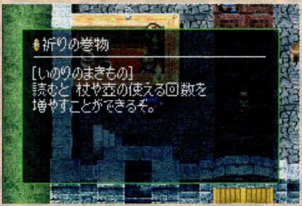
在宝物篇前，我先向大家说明一下几个必须获得的珍贵道具。



（1）大部屋卷轴

作用：把本层地形清空，变成一间大部屋，是下面介绍的宝物库无限挖宝必须道具之一，甚至可以毫不夸张地说，大部屋卷是绝大部分宝贵道具的根源。

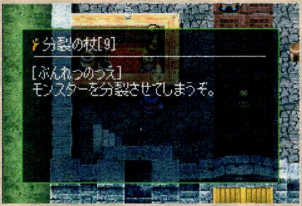
获得方法：唯一比较简单的方法为，用波波罗带上宠物跑一次封印之洞的前二十层，有不小的几率获得，同时



（2）祈之卷轴

作用：为杖或壶增加使用次数，利用无限卷轴法为重要的壶（祝福之壶、合成之壶等）和杖（分裂之杖、草受之杖）增加次数是各类技巧的根本，其重要性自然不言而喻。

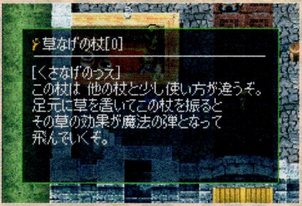
获得方法：理论上祈卷只有跑去异世界迷宫才能小几率获得，但只要利用下面介绍的宝物库挖宝法也能获得，



（3）分裂之杖

作用：把怪物分裂成两个，对于某些非常珍贵的怪，每分裂一次就增加一次抓它的机会，是抓怪必备的杖，使用前最好用祈之卷轴+无限卷轴大法把它的使用次数加到99。

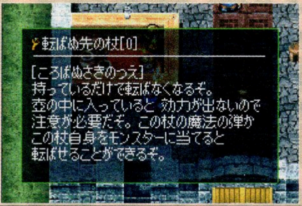
获得方法：普通方法仍然为跑异世界，但为了安全，还是到宝物库用大部屋挖比较安全，虽然几率非常小。



（4）草受之杖和草挥之杖

作用：挥杖可以把脚下的草或种作用于自己或对方的身上，脚下的草不消失，是快速提高自身和宠物等级的必须品。

获得方法：没其他好办法，用特大叔带上最好的装备和两把钥匙直冲宝物库40层和50层吧！



（5）转先之杖

作用：这是会被许多玩家忽略的一根重要的杖，也是唯一一根可无限使用的杖，无限使用的并不是它的次数，而是只要把它放在身上（不能放入壶中），就可以对迷宫中的滑倒陷阱和滑倒石像免疫，另外这根杖刚获得时的使用次数为零，如果用祈卷为它加次数，可以令敌人滑倒，至于令敌人滑倒的效果，大家多留意本文就有很多发现哦。

获得方法：可以跑去异世界底层拿，也可以用大部屋到宝物库第一层挖，获得几率不小！

1、不思议宝物库无限挖宝法



➡宝物库一望无际的宝藏

不思议宝物库无疑是各隐藏迷宫中最吸引人的一个，而且可以带全道具全仲间进入，但所有的珍贵道具装备都藏在墙里，只能靠携带大量的挖墙剑或挖墙杖去寻找，非常麻烦，其实我们还有非常简单且安全的方法：

准备工作

大部屋卷一个（获得地点为封印之洞，多跑两次就有了）

保存之壶一个或多个（在海龙的灯台等地方购买）

回城卷一个（在海龙的灯台等地方购买）

吸取之杖一根（用于吸取在水中的重要道具）

在宝物库第一层保证生存的武器装备和道具（足够强度的剑、盾、回复之壶、世界树叶、诸刃之杖等），带上全房间金缚的卷更好，怕空间不够可以多带点保存之壶。

人物选择

特大叔，级别保证在25级以上，有能抵挡第一层的独眼巨人两下攻击的HP为准。

挖宝开始

准备好以上物品后，把大部屋卷放进一个空的保存之壶，然后直冲不思议宝物库。进去后最好把全地图都走遍，目的是把各房间的副作用石像全破坏，级别不够的话就多利用各种杖（诸刃之杖、睡眠之杖、混乱之杖、空击杖都是非常好的选择）。

跑完地图后，走到地图的中间，把放有大部屋卷的保存之壶放地下，使用前面介绍的无限卷轴使用法，使用地下保存壶内的大部屋卷，把这一层变成大部屋，这样所有宝藏都暴露于眼前（到这里大家应该知道为何要清掉石像了吧）。当然各种怪物也会毫无阻挡地过来攻击我们，在收集宝物的同时一定要留意自己的安全，在这里基本能收集到游戏中绝大多数的稀有道具（层数限定的除外），全部拿掉后读回城卷走人回海龙的灯台清点宝物。

另：使用完无限卷轴法后记得回收地下的大部屋卷以便下次挖宝使用，带吸取杖是为了不放过地图周围水槽中的道具，如果级别够高可以用此法下到更深的底层去挖一些层数限定的珍稀道具。其实在第一层就有大量的指轮、小金币和钥匙，不过没有武器和盾牌，由于第一层也有大量的独眼巨人，经验暴多，高达1500，在挖宝的同时还能轻松升级。

2、快速收集白纸的卷



➡在邪风穴轻松收集白纸卷

白纸的卷是异种合成中最重要的道具之一（增加装备印数，具体看上期的研究），还可以自己复制珍贵卷轴，不过要获得该道具需要到非常危险的异世界迷宫，其珍稀度也非常高，其实这里有个轻松获得白纸卷的方法。

准备工作

变化的壶一到三个（可以到精灵村的道具店里购买）

便宜道具若干（买尽量便宜的道具，例如皇城武器店120的回旋刀、200的弓箭、200的面包、100的回城卷等）

可选：透明之杖（快速找到楼梯口）

人物选择

特大叔或波波罗皆可，建议用波波罗，可以边练宠物边获得白纸卷，还能收集怪物壶去宝物库抓怪。

变卷开始

准备好以上物品后直奔邪风之穴，从16层开始往上，途中注意收集一些草、杖和怪物之壶。到14层后，把收集的便宜道具（箭、草、用处不大的杖、食物等）通通放进变化之壶，12、13、14层中用变化之壶都有机会把物品变成白纸卷和钱，所以如果不够道具变可以再下13层收集，因为5%的几率变出白纸卷，带的变化之壶越多机率就越高，用此法可轻松获得这个珍贵的卷轴。

另：在变化壶中变出的钱在出迷宫后会自动取出并空出位置，所以一个变化壶可以变满白纸卷后再打破，充分利用每一个变化之壶，在变卷的同时还能赚下不少钱。

各个迷宫可变化出的道具列表

=遗迹の大空洞～山脉の尾根=

ウインドスピアー■おおきづち■オーシャンロッド■金の剑■つるはし■デーモンバスター■铁の斧■铜の剑■ドラゴンキラー■钢铁の剑■ボンバーキラー

うみどりの爪

クロムシールド■こうらの盾■青铜の盾■钢铁の盾■爆发よけの盾■はぐれメタルの盾■やいばの盾■ラウンドシールド

伤みよけの指轮■远投の指轮■会心の指轮■混乱よけの指轮■ちからの指轮■透视の指轮■毒けしの指轮■ドラゴンの指轮■人形よけの指轮■眠らずの指轮■爆发の指轮■ハラ守りの指轮■ハラモチの指轮■ミニデーモンの指轮

铁の矢■魔法の石

いかずちの杖■おびえの杖■风の杖■冰柱の杖■トンネルの杖■场所替えの杖■火柱の杖■ふきとばしの杖■身代わりの杖■もろはの杖■ラリホーの杖■ルカニの杖

イオの卷物■かなしばりの卷物■ザオラルの卷物■时限爆弹の卷物■スカラの卷物■砂柱の卷物■圣域の卷物■ダイバクハツの卷物■トラマナの卷物■バイキルトの卷物■バクスイの卷物■はりつけの卷物■パワーアップの卷物■冰结の卷物■まものしばりの卷物■ルカナンの卷物■レミーラの卷物■ワナけしの卷物

踊り草■火炎草■かなしばりのたね■すばやさのたね■世界树の叶■铁化のたね■毒けし草■まどわし草■めぐすり草■目觉まし草■メダパニ草■めつぶし草■ラリホー草■ルーラ草

パン■大きなパン

=バレイナのほら穴=

おおきづち■つるはし■铜の剑■钢铁の剑 うみどりの爪	イオの巻物■炎上の巻物■かなしばりの巻物■砂柱の巻物■パワーアップの巻物■水がれの巻物
こうらの盾■青铜の盾	
きれいな指轮■ちからの指轮	火炎草■世界树の叶■铁化のたね■毒けし草■まどわし草
魔法の石	
いかずちの杖■冰柱の杖■砂柱の杖■とびつきの杖	大きなパン

=密林岛の发掘场=

うみどりの爪	先の杖■バーサーカーの杖■场所替えの杖■万能の杖■ふきとばしの杖■ボミオスの杖■もろはの杖■ラリホーの杖■ルカニの杖
伤みよけの指轮■きれいな指轮■ちからの指轮■通过の指轮■透视の指轮■ドラゴンの指轮■人形よけの指轮■眠らずの指轮■诅いよけの指轮■ハラ守りの指轮■まがりの指轮■ミニデーモンの指轮■ワナあての指轮	踊り草■火炎草■かなしばりのたね■しんぴの草■すばやさのたね■世界树の叶■でたらめ草■铁化のたね■毒けし草■毒草■まどわし草■めぐすり草■目覚まし草■メダパニ草■めつぶし草■ラリホー草■ルーラ草
魔法の石	
いかずちの杖■おびえの杖■砂柱の杖■火柱の杖■クオーターの杖■冰柱の杖■转ばぬ	

=邪恶な风穴12F～14F=

白紙の巻物	ゴールド

说明：变出钱后在出迷宫自动取出。

=邪恶な风穴1F～11F,15F～16F=

さきぼそりの剑	银のたてごとの巻物■チキンの巻物■拾えずの巻物
使いすての盾	
ザメハの指轮■たれ流しの指轮■痛恨の指轮■ふしぎ投げの指轮■へた投げ指轮	胃下垂のたね■胃缩小のたね■でたらめ草 くさったパン■くさりきったパン
大损の杖■分裂の杖■ミミックの杖	ミミック

=暗黑の间=

ホイミの杖■身代わりの杖■もろはの杖	すばやさのたね■世界树の叶■めつぶし草
炎上の巻物■时限爆弹の巻物■パワーアップの巻物■水かれの巻物	大きなパン

=孤岛のほら穴=

つるはし■铁の斧■钢铁の剑	炎上の巻物■かなしばりの巻物■时限爆弹の巻物■スカラの巻物■パワーアップの巻物■水がれの巻物
うみどりの爪	
钢铁の盾■やいばの盾■ラウンドシールド	
木の矢■魔法の石	火炎草■かなしばりのたね■すばやさのたね■世界树の叶■铁化のたね■毒けし草■まどわし草■めぐすり草■ルーラ草
きれいな指轮	
冰柱の杖■バシルーラの杖■火柱の杖■ホイミの杖■身代わりの杖■もろはの杖	大きなパン

＝化石のほら穴＝

- うみどりの爪■银の爪
- 伤みよけの指轮■远投の指轮■きれいな指轮■ちからの指轮■通过の指轮■透视の指轮■ドラゴンの指轮■人形よけの指轮■眠らずの指轮■诅いよけの指轮■爆发の指轮■ハラ守りの指轮■まがりの指轮■ミニデーモンの指轮■ワナあての指轮
- いかずちの杖■イカリの杖■痛みわけの杖■风の杖■冰柱の杖■转ばぬ先の杖■场所替えの杖■万能の杖■ひきよせの杖■火柱の杖■封印の杖■分裂の杖■へんげの杖■身代わりの杖■もろはの杖
- 踊り草■火炎草■かなしばりのたね■しんぴの草■すばやさのたね■世界树の叶■でたらめ草■铁化のたね■毒けし草■毒草■まどわし草■めぐすり草■目觉まし草■メダパニ草■めつぶし草■ラリホ-草■ルーラ草
- パン■大きなパン

说明：化石のほら穴只能由波波罗进入，这里有很大几率变出卖10000G的银爪以及各类珍稀道具。

＝封印の洞くつ1F～＝

石	大风の巻物

＝封印の洞くつ21F～＝

毒の矢	目觉まし草
风の杖	魔法のパン
バイキルトの巻物	

＝异世界の迷宫＝

投げ名人の指轮■见切りの指轮	大部屋の巻物
大炮の弹■ふきとばしの矢■魔法の矢	まどわし草
ザキの杖	きょだいなパン

＝不思议の宝物库＝

杂草	ミミック

3、轻松获得小金币

收集小金币是一件非常头疼、麻烦兼危险的事，故事模式下仅有的五个在后面根本不够用，要想和富翁国王换到金属王剑（需要40枚小金币）和金属王盾（50枚小金币）以及黄金杖需要大量的小金币，而小金币需要到不思议宝物库挖墙才能大量得到，这里有两个方法可快速获得小金币。



➡前期的金属王剑是必备的

（1）使用上面介绍的宝物库无限挖宝法，收集速度为中等。

（2）利用物化之杖来变小金币的方法，这个方法获得速度最快，下面详细介绍一下。

准备工作

物化之杖若干（只能去邪恶的风穴外面大地图随机进入的いけにえのほら穴中获得，作用为把敌人变成道具，いけにえのほら穴有一定的难度，大家要有心理准备）

远投的指轮

回城卷一个

可选：怪物之壶若干

人物选择

建议用特大叔，因为该方法不需要仲间，也有一定的危险性。

变金币开始

进入邪恶的风穴14层，装备上远投的指轮，找一间封闭且只有一个出口的房间（可以自己用圣域卷把其他出口封住），房间外的通道越长越好，有怪物屋则更佳，没有的话自己往里面投怪物壶制造尽可能多的怪物。然后把里面的怪物引成出通道，尽量使其排出一条尽可能长的直线，安排好后对着这条怪物长龙投物化之杖（因为不需要杖的使用次数，所以可以先把物化杖使用到零），由于物化之仗在14层有33%的机会让一个怪物变成小金币，装备远投的指轮可以让杖无阻碍穿过整条怪物队伍，这么来一次就有一排小金币入账，我试过最多一次拿到了二十多个。

装备篇

1、无限异种合成

没有异种合成就不可能打造出最强的装备（如何打造最强装备请看上期研究文章），但异种合成需要不思议宝物库里的三种气球怪，去那里不但危险，而且怪物吞下装备后能力会大大提升，一不小心就会被它杀掉，其实这里有一种既安全又快速的异种合成方法。



➡合成怪是最强装备的基础

准备工作

用波波罗去抓一只合成怪（合成怪有三种，在不思议宝物库就有抓，黄色限制合成两样道具，在第4层开始就有，最好也最强的是橙色，可合成四样道具，不过抓的难度也非常高，在第15层才开始有抓，15层是大怪物部屋，所以要额外小心），微风觉得其实只要最低级的那个合成怪就足够用了。

足够的雷电杖（通关后可以到南海的地下和邪风穴里获得，具体获得地点看上期研究文章）

需要合成的装备和道具

可选：转先之杖、祈福之卷或减少怪物3/4HP的杖

合成开始

* 有转先之仗和祈卷的情况下

条件优异自然方便且效率高，用前面无限卷轴法利用祈卷把转先之杖加到足够的使用次数，然后对这合成怪丢要合成的装备，都喂它吃完后，用转先之杖让它滑倒，就可以直接吐出合成好的装备了，想要合其他装备只要下一层楼梯并重复以上步骤即可。

* 没有转先之仗和祈卷的情况下

条件不足自然麻烦些，带上自己的合成怪，记下它的HP数值，选一个安全的迷宫（微风比较偏好邪风穴，可以顺路拿点怪物壶），然后把要合成的装备物品丢给合成怪吃，接着让其他怪物把合成怪打死或打到剩25以下的HP（因为雷电杖是固定25点伤害，黄色合成

怪HP为100，让邪风穴的鸟攻击三下刚好），杀掉其他怪物，因为抓的怪不会消失，想要继续合成，只要去怪物农场把它再领出来重复上面的步骤即可。

另：如果怕其他怪物攻击不安全，可以自己用减少怪物3/4HP的杖来自己攻击合成怪，如没特别需要，只合两种物品的黄色合成怪已经非常够用，100HP也非常好计算。需要谨记的是合成时作为基础的装备一定要先投给合成怪吞下，有了合成怪，JS合成老头每次20000G的合成费就完全不需要支出了。

2、轻松打造99强度装备

提升装备的强度有两个途径：⑴到海龙的灯台里打造，通一次迷宫只能打造一次，打造上限为30；⑵读加强武器和盾牌的威力之卷（波波罗不适用）。要把自己最强的装备打造到99，不使点手段是不行的，下面提供给大家几种手段。

➡用钢铁剑能只加强度不加印



* 特鲁内克专用

首先到礁の神殿　陂g（灯台の地下室）去找一个バイキルトの巻物（装备中的剑强度+1）和一个スカラの巻物（装备中的盾强度+1），然后去买足够的保存之壶（海龙的灯台，1500/个），随便找个迷宫利用无限卷轴大法来加装备强度。

* 波波罗专用

波波罗由于不能读加强度的卷，所以相对麻烦。先准备好自己的最强抓怪武器并打造到+30，然后去マダム・グラコスのバザ–（就是有个大鱼坐宝座的宫殿）买三把最便宜的爪，在冒险途中持续到海龙的灯台把它们的强度打造满，因为强度最高为99，所以需要两把+30、一把+9即可，接着带上自己的合成怪把这三把爪合成到自己的最强爪上，因为爪是没有印属性，所以只会把强度合上去，一把99强度的最强爪就诞生了。

3、装备印的合成和处理

选择

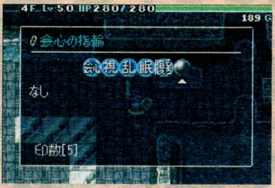
在上期我们已经了解了通过利用白纸卷对装备异种合成增加印数的方法，通过这个方法使强度50的罗特剑和盾大大强过最多印数的金属王剑和盾，而在印的属性选择方面则自由度非常广，许多印属性的效果都让人左右为难，而且不少珍贵的印属性物品也并不容易获得，下面就列一下微风自己研究的最佳合成印属性组合，希望能给大家一个参考。

消去

当你获得了一个珍贵的指轮，但发现自己的合成指轮的印已经满了，要重新制作得花费巨大的精力，此时把其中不重要或效果不好的印消去将是大家最关心的问题，下面我给大家介绍一下方法：

（1）消去右边的印

打开合成装备的属性我们能看到排列的印，对于想消去右边的印，其实只要合成一个比这个合成装备印数少的装备就能消去右边的印。



⬆靠合成消去右边的印

（2）消去左边的印

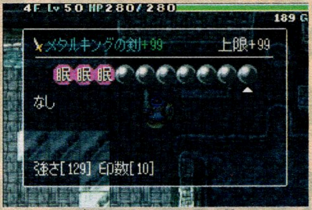


⬆消左边印则要靠它

这个相对麻烦，我们需要带着这个合成装备去不思议宝物库寻找一种绿僵尸，它的特技就是消去装备的印能力，每中一次特技就消去装备最左边的一个印，需要注意的是在消印的同时记得把不需要消印的装备脱下，以免消错目标。

叠加

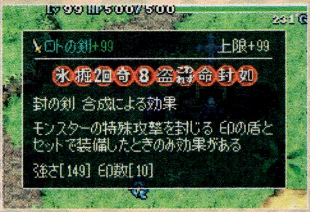
我们已经知道，不少印能力是可以叠加来增加几率的，例如异种合成中的三种武器效果：[金缚]、[混乱]、[睡眠]，它们的成功率都不是100%，所以可以通过叠加来提高成功几率。游戏中印的叠加上限为四个，例如把四个[睡眠]印合到同一把剑里，将有非常大几率将怪物砍至睡眠任你蹂躏。根据微风的亲自实验，含有成功率成分的印数几乎都能叠加，例如异种合成中的几个能力都能叠加，爆炸指轮的[爆]和防爆盾也能叠加，而[会心]、[弹]、[盗]等印虽然能叠加印但不叠加效果，诸如[腹持]之类的持续性能力则不可叠加，另外一些拥有即时效果的鹰剑（两次攻击）、降防剑、奇迹剑也不能叠加。



⬆武器的四眠印是比较常用的组合

合成

由于装备印的限制，许多有用的能力都不能合在同一个装备上，我们可以考虑配一个主用装备合上战斗的能力，配一个副装备合上其他特殊能力随时切换使用。当然，某些稀有装备并不那么容易获得，那么要合成最好的装备，哪些属性优先呢，这里我以表格的形式来描述一下某些有作用的印的能力以及推荐度。



⬆最强武器是所有玩家的追求

剑

最好以强度50的罗特剑为基础，通过异种合成加到十个印，获得地方为封印之洞98层宝物屋，需要两把钥匙和一个通过的指轮。

印	武器	备注	优先度
必	必中の剑	本作的命中率较前作大大降低，必中成了首先考虑的能力	★★★★★
2回	はやぶさの剑	攻击两回的鹰剑可以让攻击力翻倍，效果不用多说	★★★★★
奇	奇迹の剑	可在攻击时加HP，配合两回攻击的剑可一次攻击加20HP	★★★★★
眠	ラリホーの杖	一定几率让怪物睡眠，可以多个印叠加提升几率	★★★★
ルカナン	ルカナンソード	降低防御的效果非常好，特别在对付高级怪时	★★★★
封	封の剑	封印怪物的特技，最后轻松解决它	★★★★
8	キラーヘッド	八方向剑将在被围攻时发挥巨大作用，可惜只能作为基础剑无法合成进其他剑中	★★★
さび	こんぼう	通过读メッキの卷物就可以为武器加能防止生锈和武器特殊效果封印	★★
恶	デーモンバスター	后期的强怪大多为这类属性，额外的攻击加成有很好的效果，特别在异世界	★★
浮	ウインドスピアー	同上	★★
パン	ブレッドハンド	杀掉敌人可掉面包，不需要合成到主武器，只用于没食物时救急	★★
雷	いかずちの杖	增加额外攻击力，如果空印充裕，可以考虑加入	★★

印	武器	备注	优先度
盗	ベビーフォーク	可以打出怪物身上的装备，对某些特定怪使用，建议单独使用	★★
如	如意棒	攻击后能倒退一格防止反击，但要小心别把自己弹错位置	★★
掘	黄金のつるはし	千万不能合成进主攻武器，虽然黄金装备无消耗度，但合成后会失去这个特性	★
泯	ワナの巻物	攻击前方出现陷阱，但只会增加自己的危险度	★

分析：在剑的十个印中，除了几种珍贵的特殊能力印（必、奇、2回等）外，建议加入四个眠印，在对付某些高级怪时如虎添翼。

盾

仍然以强度为50的罗特盾为基础，获得地方为宝物库98层宝物屋。

印	盾牌	备注	优先度
印	印の盾	封印怪物的技能，要配合印之剑使用，比较珍贵	★★★★
爆	爆发よけの盾	降低爆炸所受的伤害，可以叠加，是必须的印	★★★★
さび	メッキの巻物	防止生锈	★★
返	やいばの盾	反弹攻击，不过在防御高时效果不佳	★★

分析：盾的印类型比较少，所以类型也相对单一，在六个印中，基于爆破指轮清怪的好处，四个防爆印是必须的。如果剑上有印之剑的印，印之盾也需要加上，反弹攻击在防高时作用甚微，可以考虑只合一个来对付一些固定受伤数值的怪和限定10攻击的石像，防锈印在有空余印时可以考虑。

指轮

无所使用哪项作为基础，以价高为基础比较赏心悦目^^。

印	指轮	备注	优先度
视	透视の指轮	能看清楚本层怪物位，获得难度也不高，是必须的印之一	★★★★★
技	技封じの指轮	非常难入手的珍稀品，防御怪物的技能攻击	★★★★★
石像	石像よけの指轮	防御所有石像效果，高难度入手珍稀品	★★★★★
影	シャドーの指轮	高难度入手的珍惜品，能看到陷阱和隐形怪物	★★★★★
泯	ワナぬけの指轮	高难度入手的珍惜品，可令陷阱无效	★★★★★
腹	ハラヘラズの指轮	高难度入手的珍惜品，保持满腹度不降，冲宝物库99层必备	★★★★★
乱	混乱よけの指轮	混乱无效，同样为必备印之一	★★★★
眠	眠らずの指轮	睡眠无效，也是必须印之一，有石像印可以考虑放弃	★★★★
通	通过の指轮	可以通过水域，一般可单独使用不需合成	★★★
盗	ミニデーモンの指輪	可以防止怪物的偷窃技能，但不能防石像偷窃	★★★
さび	伤みよけの指轮	可防止武器生锈以及印封闭效果，可以考虑合成	★★★
腹もち	ハラモチの指轮	在无满腹不减的指轮时暂时顶替	★★★
跳	はね返しの指轮	防御投攻击的印，鉴于这类攻击少而且没大威胁，实用性低	★★
避	みかわしの指轮	同上	★★
会	会心の指轮	加高会心一击的几率，为不浪费珍贵的指轮印，在剑上加就好了	★★
龙	ドラゴンの指轮	防御ドラゴン系特殊攻击，对应特殊迷宫使用	★★
人形	人形よけの指轮	防御人形系特殊攻击，对应特殊迷宫使用	★★
识	インパスの指轮	识别道具，在宝物库和封印作用很多，单个使用	★★
壁	しにがみの指轮	能通过水和墙，但在墙中容易窒息而死，作用同通过指轮	★★
毒	毒けしの指轮	防止毒攻击，作用不大	★
远	远投の指轮	投出物品具有穿透性，用于特殊用途，例如变小金币	★
爆	爆发の指轮	因其作用特殊性，不合入主攻指轮中，一般单独使用	★
魔	魔封じの指轮	会出现钝足状态，不建议使用	★
见切	见切りの指轮	同上	★

分析：前面五星级别的几种珍贵指轮都需要的恐怖的まぼろしの洞穴中获取，难度比较高。在未获得前，可以先把透视、眠、混乱、满腹减慢、防偷盗合成先用，某些指轮印效果对波波罗可能好用，但对大叔却不一定好，大家可以灵活选择。

怪物篇

怪物捕捉

通过上期的文章，我们已经了解了波波罗抓怪的成功率和武器、级别以及怪物修正值有关，要抓到游戏中顶级的怪，最好的状态自然是99级的波波罗带上99强度的抓怪专用爪，除此之外，我大致列一下抓怪中需要带上的一些必备物品。

＊分裂之杖：可分裂怪物，对于非常难出现的怪来说，多分裂一只就多一份抓获的机会，也可以分裂自己已有的宠物来重复抓取，杖可以参加赌博或到宝物库挖出，得到好尽量用祈福之卷加到99使用次数。

＊世界树叶和回复之壶：在抓怪中保证自己生命是最重要的，一般来说带两个回复壶两片树叶就足够。

＊诸刃之杖：用自己强化过的保存之壶带上八根，在自己单挑无法战胜怪时使用，不过得保证自己一半HP不会被怪物秒杀。

＊速度草和铁化草：速度草是为了在应付不过来的紧急情况时使用，不用频繁使用回复壶，铁化草则用于在抓获怪物后，铁化它防止被其他怪杀掉，方便安全带出迷宫。

＊回城卷一张：在宝物库中抓到怪后回城用，只要回城一次抓到的怪就万无一失了。

＊大量的怪物之壶：到邪恶的风穴容易取得，用于砸出怪物之用，如果押则怪物出现在身边，投出则可令里面的怪物出现后呈晕眩状态。

＊其他：带上诸如睡眠杖、混乱杖等，用于抓一些诸如金属史莱姆之类高防且逃跑的怪物。

带上以上物品后，直奔宝物库，找一个封闭的房间往里面投怪物壶，直到投出自己想抓的怪为止。如果波波罗够强，不带宠物抓起来更方便。另外，站在圣域卷上是不能抓到怪的，另外因为怪物的抓获值是一定的，所以利用无限复活卷也不能抓获（不过可以利用无限复活卷复活自己来和强怪打持续战）。

怪物分析

特殊能力系

1、茶壶



抓取：神之道

许多人都忽略了在游戏前期就能收到的茶壶，它虽然没攻击，防御也不高，但特殊能力却非常好用，那就是可以把自己放出去搜怪的宠物召回到自己身边。召怪回身边的作用相信不用我多说，而且该茶壶是防御类，高级后也不是那么难死，在后期隐藏迷宫带上一个，随时把出去的店主召回来的益处只有切身体会后才知道好。

2、紫蜘蛛



抓取：邪恶的风穴

相信第一次收到紫蜘蛛的玩家都会被它的高攻击而迷倒。确实，在通关前它的属性是非常优秀的，但为何把它放在特殊能力系来说呢？因为在通关后，防御＊早熟型的紫蜘蛛面对众多强怪已经没以前那么风光了，但它仍然有两样招牌技：混乱和陷阱修改。紫蜘蛛

放混乱是不需消耗回合数的，所以在面对强怪时，混乱加上二度攻击仍然有很高胜率，至于陷阱修改就不用我多说了，很多玩家都因为杀人机器（砍双刀的机器人）的属性比紫蜘蛛稍高而选择前者，其实从能力来看，后者可是优越很多的。

3、蓝眼



抓取：山脉尾根

分析：蓝眼是早期就能遇到的怪，相信不少玩家在早期就被它折磨得很惨，虽然没有攻击力，但它的全房间混乱确实是所以人和怪的噩梦，而且它是防御型怪，带上一只可以大大增加怪物互相残杀的几率并降低被攻击的机率。

4、妖术师



抓取地点：魔物之穴或异世界

分析：完全的辅助系怪物，妖术师分为两种，游戏前期遇到的为蓝妖术师，建议抓红妖术师，因为是防御*晚成型且和敌人保持距离，能一定程度保证自己的安全。对我方能使用加速、怒效果，对敌人则可以放各种副作用效果和雷电，特别是怒效果，配合诸如天魔龙等强力怪物将发挥难以想象的作用。

5、黄金史莱姆



抓取：抓取的难度并不高，到30级以上，带上最好的爪基本就可以抓到，当然分裂杖是必须的。如果嫌去宝物库底层麻烦，在第一层投怪物壶也有不小几率出现。

能力：相信许多老玩家对这个怪物的特殊能力一定记忆犹新，其究极魔法（部屋内全体魔法攻击，100HP以下敌人被秒杀，100HP以上敌人仅剩1点HP，自进入封印状态）极其恐怖，对于几个隐藏迷宫中固定的怪物大部屋（例如宝物库15层等），来一个究极魔法就够爽了。所以在闯迷宫时带一个黄金史莱姆是很有必要的，另外对于它魔法的副作用：自进入封印状态，可以用万能之杖来解除，不过平时记得用命令禁止它的特技使用。

6、天魔龙



抓取：抓取难度巨高，等级至少45级以上，出现地点为异世界迷宫的99层，按正常方法基本是没有希望的，只能用去宝物库投怪物壶的方法来抓（投出天魔龙几率非常小，多尝试N次，记得一定要带分裂杖）。另外由于天魔龙掉道具的几率非常高，而在游戏中如果怪物掉道具的话是无法抓获的（这也是天魔龙难抓的地方），所以可以考虑用点“特别”的方法，就是利用那个可打飞道具的骷髅把要抓的天魔龙身上的物品打飞，或用转先之杖让它滑倒掉出身上的道具，以大大提高抓获率。

分析：天魔龙是所有玩家梦寐以求的强怪，之所以把天魔龙归为特殊能力系，是因为从属性来看，它并没太大优势，仅仅是HP较其他高级怪多点，强的地方在于它的特殊能力：全层无距离龙火攻击以及地雷免疫，恐怖的无距离喷火可以轻松消灭一层的敌人，地雷的恐怖相信每个玩家都有体验过。龙系的防地雷特性在隐藏迷宫将发挥巨大的优势，带一只天魔龙在身边，你将会觉得比过去安全好几倍！

养成：由于天魔龙是防御*晚成型，除了固定40点攻击的龙火外，它的攻击力是比较弱的，

所以很有必要利用草受仗+力量草或药草来提高它的攻击和HP。因为它是任何时候都陪伴在波波罗身边的伙伴，投资绝对是值得的。另外，如果有一个[/图：暂缺]在身边帮它释放怒效果、二倍速度、倍攻的话，一只天魔龙就可以迅速清空本层几乎所有的怪，这时你将重新体会到天魔龙的恐怖之处。

物理攻击系

1、店主



抓取：在上期杂志中我为大家介绍过店主的抓法，但仍有不少读者来信说难抓，下面我再给大家介绍一个相对简单安全的方法。首先一定要确保等级在75以上（50级以下的话，除非运气特别好，否则抓到起风也抓不来一只），然后带上两壶复活之卷轴（一共10个）、一壶圣域卷轴（5个）、一根一时之杖和一只影怪（如果有瞬移之壶可以不需要）、几片世界树之叶以及足够的诸刃之杖（越多越好），从邪恶的风穴第一层开始寻找店主（可以带点灯光杖加快寻找速度）。找到后先不急着动手，在有楼梯的房间把出入口都用圣域卷轴封住（放卷在入口），留一个店主的进入口，布置好抓怪房间后直奔店主的商店偷东西，偷完东西后对自己的影怪使用一时之杖（或用瞬移壶）飞到楼梯房间，脚下铺一张圣域卷轴把房间里的店主都杀掉（在圣域卷轴上杀怪是没法抓到怪的），把准备好的两壶复活之卷轴投去房间墙上打破（房间内波波罗能无限复活），然后站在唯一的入口处等店主过来，不断重复用诸刃之杖来干掉店主。只要有耐心，抓起来轻而易举，抓好的店主可以命令它进入房间以免被其他店主杀掉（也可以用铁化草），重复杀到有足够的店主后走下楼梯到下一层用回城卷飞走。

分析：双速移动双速攻击配合初始就超高的属性值，配上其无视防御的攻击属性，店主无愧为极少数在宝物库底层可自由寻怪的最强怪之一，抓两只店主放出去自由杀怪，配上天魔龙远程清怪，波波罗在封印、宝物库等迷宫可以说是毫无惊险。另外，因为店主有固定50点的特殊攻击，在打一些比较低防的怪反而会限制其优异的能力属性，所以有时可以考虑命令它不要使用特技直接进行攻击。

2、最终BOSS的哥哥



抓取：虽然最终BOSS的抓取难度只有-50，但抓取难度依然非常高，因为它存在于宝物库的底层，级别也不低，随便一下就可以轻松秒杀我们的波波罗，即使利用宝物库抓怪物的方法，几率也非常低，而且其魔法免疫的属性注定了不能对它使用抓怪的不二法宝：分裂杖，所以难度是不想而知的，想得到它的玩家只有老老实实地在用宝物库砸出一只是一只的方法。

分析：除了名字，其他都和最终BOSS一模一样，作为属性值最高的攻特型怪物，高级别的BOSS可以面对任何一个怪物，能力方面又有魔防和固定50点的旋风攻击，还能令敌方怪叛变，是波波罗队伍中最强大的直接攻击力，光是攻击力上就已经决定其作为最强怪物之一的身份，如果你有一只以上，记得随时带上它们。

3、金甲/紫甲双刀骑士

抓取：金甲和紫甲相比，除了低10点hp外，其他方面能力都一致，但紫甲的抓取难度比金甲却高了好几倍，是属于最难抓的几只怪物之一，抓取方法仍然推荐使用宝物库丢怪物壶兼容用分裂杖的方法。

分析：特技优秀（封印敌人特技、容易痛恨一击、增加自己防御），属性好（攻特型），除了能力值外，其他方面无论怎么看都不输于最终BOSS，是非常值得培养的直接攻击型宠物。

怪物培养

＊级别提升

关于提升级别，绝大多数的怪物都只需要尽量杀经验多的怪物就行，推荐到宝物库前五层杀黄色的独眼巨人，不但有1500经验值，而且难度小、安全系数高。对于攻特型怪物，一级需要十万经验确实恐怖了点，所以往往在一开始培养这类怪物才是最难的，级别提升后由于能力值得大大增加，杀起怪来快经验自然也多，所以我们可以用点另类的方法：首先按文章开始的方法获得三种升级需要的道具以及拿一个草神之壶，把升级草（しわあせのたね）放进祝福之壶里得到祝福后的升级草，然后把所有想升级的攻特型宠物都带出来（最多十只），选择一个怪少的迷宫，把带出来要升级的怪物集中在一个部屋内，接着往草神之壶先放入神秘草（しんぴ草），接着放入祝福的升级草，这样一次就可以帮带出来的怪物连升三级，三级后的攻特型怪物可不是一般的强！如果只需要提升一只怪物的级别的话，可以到宝物库50层取得草なげの杖，把祝福的升级草放地下，然后对着要升级怪物挥杖同样能达到以上效果。



⬆这么多梦幻级怪到底培养哪只实惠呢

另外，对于最终BOSS这类魔法和投掷免疫的怪物来说，上面的方法就不适用了，当然办法不是没有，我们可以找一间有取消魔法石像（マホトーン石像）的房间，就可以对它用投升级草或把草放进草神之壶的方法升级了。另外也可以利用火怪遇火就升级的特性，到宝物库找到火怪，对它放火柱之杖令它的等级到99，然后用诸刃之杖减掉HP后让最终BOSS来杀掉以获得超高经验（9999exp），为防危险可以在脚下放上一个圣域卷轴。

＊属性提升

因为怪物的原始能力都是固定的（同种怪物升级加的数值也为一定），通过上期杂志的怪物列表我们可以对它们的强弱一目了然，但是游戏中有两种加能力的草：提升力量的力量种和加HP上限的命草，而怪物也能利用道具来使用这两种草，所以只要精心培养，许多能力值低的怪都能强得离谱。但是上面这两种草和使用草的草挥杖都是非常珍贵的，到底哪些怪物值得我们培养呢？其实大家都已经猜到了，既然HP和攻击能靠道具来加到

上限，但防御值却只能靠升级的方法提升，那么高防御且拥有优秀的特殊能力的怪物自然是我们培养的主要目标。



1、杀人机器II型

相信许多玩家都对游戏前期遇到的那只酷酷的杀人机器非常有兴趣，能力不错又有两次攻击，但这次我们的目标是它的改进型。在宝物库底层的杀人机器II型，这只灰色的杀人机器拥有三次攻击的特技，而且又是防御晚成型，能在保证防御的情况下，能把力量种加的效果以三倍的效率发挥出去，如果把它的攻击加到上限700的话，绝对是攻击最高的怪物了。



2、天魔龙

这只珍贵的怪物绝对有价值去培养，它因为是攻击晚成型怪，虽然初始能力值在怪物中出类拔萃的，但在后期则相对脆弱，如果能通过两种草把它的攻击和HP加满，不但能远攻，肉搏也达到超强，最重要的是它不怕地雷，绝对是我们的最爱！

3、限制受伤值的怪（闪光怪、怪物蛋）

相信大家都被这类怪折磨过，无论多强的武器、多强的怪都只打它们1~2点伤害，好在它们的HP都不高，但如果我们人为把它们的HP加高呢。可以毫不夸张地说，这样可以令它们在肉搏方面变得无敌（怎么都打不死），而且它们限制伤害的特技是无法用特技封印封住的，有兴趣的读者可以试试。值得注意的是，怪物蛋因为在攻击一定次数后会变成怪物，而这个怪物竟然是敌人（寒），所以建议大家如果要选择有双倍攻速双倍移动的怪物蛋的话，最好带上封印杖把它变怪物的特技封掉。另外培养这类怪物的缺点是害怕魔法，所以也要留意这方面。



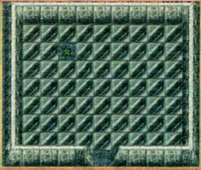
4、魔法免疫怪

无论是多高HP，多高攻击的宠，如果没有魔法免疫，就有可能被一些会放魔法的怪物用诸刃之杖（减HP到1）或被毒蘑菇放毒狂降攻击、被黄金史莱姆终极魔法秒杀、被混乱、黑暗后反过来把我们的波波罗秒掉等，其危险性是很明显的。于是培养一只魔法免疫的怪就非常必要，一般来说，最终BOSS就是非常好的选择，不过攻特型的它防御并不太高，培养潜力也不大，这时我们可以把目光转到另外两只魔法免疫怪上：蓝色恶魔和黄金战士，这两只怪都是防御晚成型，防御有了保证，蓝恶魔的特技是双倍移动速度、过水且会使用固定25攻击的特技，而黄金战士则有全房间敌方降低防御和真空斩特攻，可以说是各有缺点，前者比较适合出去搜怪，后者都方便留在身边，大家可以根据喜好来选择。

宝屋篇

四大隐藏迷宫除了在地下、墙上、店中有无穷的宝物外，在特定的层次中还有用于存放着特殊宝物的宝物屋，这些宝物屋大都存放着梦幻级别的限定道具，但即使到得了该层也需要一定的道具和方法才能取得，下面我给大家逐一讲解一下：

1、封印之穴

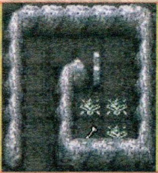


40层

物品：黄金の草

必须道具：钥匙一个

说明：最简单的宝物屋之一，用钥匙开门后，先滑到最上面，然后向右，接着向下滑，再左上取的草，最后按原路出来即可。



50层

物品：黄金の矢

必须道具：钥匙一个；对应陷阱道具

说明：因为黄金矢被三个瞬移陷阱包围住，所以需要破坏陷阱的道具（铁锤おおきづち、消除陷阱卷、魔法石等）或者陷阱免疫指轮以及使用变



60层

物品：黄金指轮

必须道具：钥匙一个；通过的指轮；对应陷阱道具

说明：装备通过的指轮过水，然后破坏周围的陷阱（道具同上）取得道具。



70层

物品：黄金の壶

必须道具：钥匙一个；挖掘或爆破工具

说明：开门后，利用锄头（つるはし）把水晶石掘开后获得，也可以装备爆发的指轮把水晶炸开，但要小心别把宝物也炸毁了。



80层

物品：印の盾

必须道具：钥匙一个；铁锤或爆炸禁止卷（ふはつの卷物）

说明：开门后利用铁锤把爆炸陷阱破坏或放置ふはつの卷物，之后就可以安心取得宝物了。



90层

物品：黄金の盾

必须道具：钥匙一个；吸收杖（ひきよせの杖，需要三次）或突进杖（とびつきの杖，需要两次）或消除水域卷（水がれの卷物）或圣城卷轴

说明：吸收杖：进门走上一格后向左上挥杖，然后走右上向左挥杖，接着下来向上挥杖把宝物拉下来。

突进杖：直接向着宝物挥杖进去，然后在出来。

除此之外，可以读水域消除卷走进去或用圣城卷让宝物自己出来。



98层

物品：ロトの剑（最强剑罗特剑）

必须道具：钥匙两个；通过的指轮；挖掘或爆破工具

说明：用钥匙开第一道门，装备通过指轮过水后开第二道门，接着用锄头、挖掘杖、爆发的指轮弄开墙后拿到。

2、不思忆宝物库



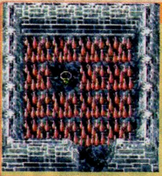
30层

物品：5000G

必须道具：

钥匙一个；通过的指轮

说明：开门后装上通过指轮过水即可拿到。



40层

物品：纸一重の指

必须道具：钥匙一个

说明：开门后可以使用钉床免疫卷（トラマナの卷物），也可以直接进去，不过要注意保持血量。

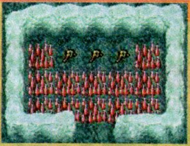


50层

物品：四根草受けの杖

必须道具：钥匙一个

说明：开门后可以使用钉床免疫卷（トラマナの卷物），也可以直接进去，不过要注意保持血量。

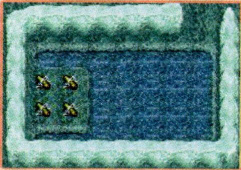


60层

物品：三根草投げの杖

必须道具：钥匙一个

说明：开门后可以使用钉床免疫卷（トラマナの卷物），也可以直接进去，不过要注意保持血量。

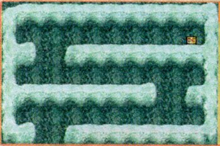


70层

物品：四个祈りの卷物

必须道具：掘墙工具；通过的指轮

说明：这里不需用钥匙，只要用锄头或挖墙杖把右上角的墙破坏，就可以装备通过指轮进去拿卷了。



75层

物品：ストレイトソード（可两回攻击的飞鹰剑）

必须道具：钥匙三个；足够的掘墙工具

说明：开第一道门后用掘墙工具按图中路线掘，连开两道门后获得。

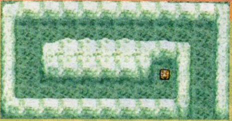


80层

物品：奇迹の剑（每一击回HP10）

必须道具：钥匙一个；足够的掘墙工具

说明：开门用工具把水晶破坏后取得，非常简单。



85层

物品：はやぶさの剑

必须道具：钥匙两个；足够的掘墙工具

说明：开门后按图中路线挖，在上面利用第二把钥匙开门后继续挖。



90层

物品：インパスの指l轮（识别指轮）

必须道具：钥匙一个；掘墙工具；通过的指轮；陷阱破坏工具

说明：开门后装备通过的指轮过水，接着破坏周围陷阱，用锄头或杖打破水晶后获得。

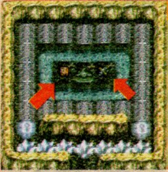


95层

物品：はね返しの指轮

必须道具：钥匙一个；掘墙工具

说明：开门后把墙挖开即可。



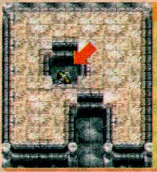
98层

物品：ロトの盾（最强盾罗特盾），黄金の纸切

必须道具：钥匙两个；掘墙工具；通过的指轮；陷阱破坏工具

说明：开门后把水晶破坏，然后在开一道门，用陷阱破坏工具把落穴破坏掉，接着装备通过指轮过水取得宝物。

3、异世界迷宫



80层

物品：黄金の纸切

必须道具：

钥匙一个；掘墙工具

说明：

开门后掘开墙即可获得。



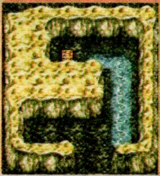
98层

物品：黄金のつるはし

必须道具：钥匙一个

说明：

开门后直接取得。



90层

物品：封の剑

必须道具：钥匙一个；通过的指轮或掘墙工具

说明：开门后装备通过的指轮过水即可拿到，也可以在左边直接挖墙进去获得，也可以使用水域消除卷，视自身获得的道具而定。

4、梦幻洞穴



30层

物品：ハラヘラズの指轮（满腹不减）

说明：直接挖入获得，记住右边的才是指轮。



70层

物品：シャド–の指轮（能看陷阱的影之指轮）

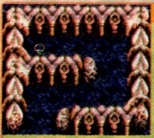
说明：破坏水晶后，进入如图的地图中获得。



90层

物品：石像よけの指轮（全石像效果免疫）

说明：同样破坏水晶后，进入如图的地图中获得。



98层

物品：买ぬけの指轮（全陷阱效果免疫）

说明：开门后按图中路线取得。

文/yak

METAL GEAR SOLID

合金装备-幽灵塔之VR模式

曾经的感动



看了上期的经典怀旧长廊的赏析，让我不禁产生再次温习这个游戏的冲动，在仅有的几盒大卡带里很容易就找到了它，呵呵，《燃烧战车》，还是汉化版呢！开机后发现存档还在（老卡带的质量还是不错啊），随便进了一个关卡，竟然迷路了……记得当初第一次玩的时候也被卡在这里的，唉，想不到现在还是一样，苦笑一下心想还是进入"VR模式"虐待电脑好了。

其实VR模式向来是"《合金装备》系列"的研究热点，每作都有大量的玩家进行研究并挑战，该模式中那些精心设计的关卡，不但可以锻炼技术，更是玩家展现个人实力的舞台。即便在这小小掌机上，该模式仍然精彩，其中时间记录依然精确严格，关卡设计亦有可圈可点之处，可谓是"麻雀虽小，五脏俱全"！当年我就曾为了刷新记录躲在宿舍卫生间里彻夜奋战，每当成绩提升都会兴奋异常，而发现新打法时更要用欣喜若狂来形容。只有每关的3个记录仅最后的一位数字不同时，才继续下一关，"世界第一也不过我这样的水平了吧？"那时经常产生这样的错觉，呵呵。说了这么多，如果再不说点实际的东西估计会被当成发感慨的文章了，下面笔者就对VR模式中小有心得的"ADVANCE MODE—NIKITA"模式解说一二，希望能引起同好的共鸣。

ADVANCE模式是武器模式的一个进阶，侧重点在于实战，里面的敌人都是士兵而不再是游靶，而的其中NIKITA（跟踪导弹）是威力最强，最有男人感觉的武器（呵呵，看人家阿诺就喜欢用它），笔者自然也对它情有独衷，下面就用它开始这场男人的战斗吧！

STAGE 1



▲导弹斜射

没有什么特别的技巧，只有一名敌兵处于只有横向两个入口的建筑中，鉴于导弹发射后约半秒才会加速，而且中途变向还会减慢速度，所以一开始就应该左斜向发射，在版边换一次向，进入掩体距敌人一格时引爆（按B键），然后提前站在出口处，收工。

本关关键在于变向的时机，笔者最好成绩00:03:97（剩余导弹数量对时间有加成哦），可惜到录像时就是死活打不出来前3名的

成绩，技术果然是退步了！总的说来这关算是热身，让大家能稍微适应该模式的节奏，“少变向，多引爆，找出口”9字真言要记好。

STAGE 2

3名敌人与Snake分处4个小房间中，如果中规中矩地打，3颗导弹慢慢飞来飞去，时间铁定要超过15秒！所以大家不要被设计者牵着鼻子走哦，这里的技巧说来



▲空爆预警



▲敌人贴墙过来正中下怀

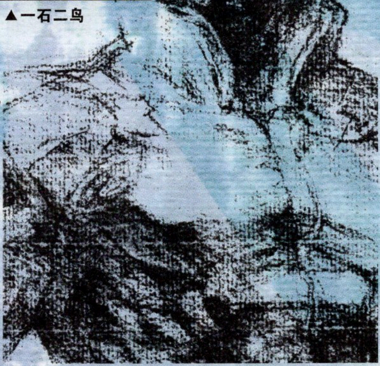
本关关键词“隔山打牛”！大家把耳朵靠过来，我告诉你们这个小秘密，导弹爆炸的杀伤范围是可以穿墙的哦！我们只要先空爆一个导弹拉响警报，敌人就会开始跑动，要是他们敢靠近墙边，嘿嘿，就会不明不白被导弹炸飞……（呵呵，要不怎么说劣质建筑害人呢？但是为什么人都死了，墙还好好的呢……）。

提升成绩的要点分别为空爆的时机——早了会伤到自己；导弹的控制——导弹可以“擦”着墙壁飞行，注意，真的是“擦”（不信？不信自己多试试）！还有就是敌人准确的跑位（汗）。笔者最好成绩00:08:40，杀敌顺序为先中间再两边，说起来也还需要一些运气，想想看，如果敌人死活不走到墙边，你又能怎么办呢？（“RETRY”大家如是回答）

STAGE 3



▲一石二鸟



这是一个有自动机枪的房间，机枪会攻击非加速状态的导弹，共两个敌人。还是先说一般的思路，若导弹直接飞进去找人炸，被机枪困扰是难免的，更不要说这两个家伙是分开走的，必须用两颗导弹了。所以，还是用上关的方法——让他们跑起来！一开始就左转空爆导弹响警报，两人便会积极跑动了，现在放心让导弹过去，左转左转再左转，你看见了什么（可不是导弹飞回来哦）？

呵呵，揭晓本关点题成语：一石二鸟。两个敬业的小兵偏就在我们的导弹飞到的时候碰面了，是碰巧吗？不，这说明我们抓住了设计者的意图！个人最好成绩00:07:67，如果墙擦得好，引爆导弹及时，成绩还有提升空间。

STAGE 4

这关的地图很有意思，竟是Konami的标志（真怀念啊，现在已经不再是这样的“两条缎带”了），小岛的恶搞精神连VR地图都没有放过啊。本关3名敌人，其中两人被地缝分隔开处于房间内部，还有自动机枪掩护。看这架势难度可不小，但是，我们要有信心哦。



▲站准发射位置



▲傻眼的敌人二人组

开始时右跑两格斜射，可以保证导弹长驱直入，中途右转横飞，干掉落单的敌人，这时警报会响，当然这也正是我们所期待的。接着发导弹，飞入房间内部，哈哈，又发现了什么？两个惊慌失措的家伙在对话呢：“发生什么事了，怎么有导弹的爆炸声，你看见什么东西没？”“不知道啊，怎么可能会有导弹飞得进来呢？咦，后面是什么东西跟着你？”“……导弹！”轰……世界清净了。个人最好成绩为00:09:43，注意消灭敌人后跑到出口处，时间是刚好的。

STAGE 5

最后一关，也是个人感觉最有意思的一关，复杂的房间真有点“庭院深深”的感觉啊。其中挂着不少自动机枪，只有一个敌人，而且处于最里面，所有的线索都体现了一个字——难！导弹光飞进去就花20秒，再炸掉他起码要40秒，这叫人什么打？还有，怎么HP只有一半呢？呵呵，其实这就是设计者的意图所在了。



还是先拉响警报，变黄色警报的瞬间再爆一颗导弹，于是接着响警报。为什么要这么做？喏，那边跑过来的家伙不就是他么，自己送上门来就方便多了吧（有一定几率不会跑上门）。先提醒大家，不要高兴得直接就飞导弹过去哦，我们的一半HP是经不起导弹这一下的，而且对面墙上的机枪早就等着我们的导弹了。想必玩到这的人都有被自己的导弹炸飞的经历吧……其实这也是设计者的一个小阴谋，大家千万不要放弃这种打法。

好，说本关的关键词揭晓——无敌，就是无敌！首先明确一件事，一半的HP可以挨3发子弹，且被子弹打中会有半秒左右的无敌时间。呵呵，大家知道下面该怎么做了吧？当那倒霉的士兵跑过来看见我们时，当然是掏枪就打的，如果在他举枪的瞬间，我们也抠下扳机，就会发生该模式甚至该游戏最惊异的一幕，为了清楚说明事情的经过，我们也学一下北村导演吧（下面的内容可以做成过场CG哦）。Ready，Action！子弹和导弹同时从枪膛中飞出（慢镜头），旋转、呼啸着相擦而过（突出气流痕迹），说时迟那时快（转镜头），自动机枪开火了，愤怒的火舌伴随凌厉的子弹倾巢而出（弹壳弹出醒目），在导弹上留下一个个印记，导弹终于被引爆了……（火焰气浪渲染）“呵呵，Snake，你还是不能逃脱被自己导弹炸飞命运，一起死吧！哈哈哈！”（敌人面部特写）面对敌人变态的自杀战术，Snake嘴角竟露出了一丝微笑（嘴角特写），接着随着他左手缓缓垂下，左肩一个仍在流血的枪眼赫然显现，接着全身闪现起金色的光芒……“什么！？无敌！！？？……啊！我恨小岛！我恨游戏！！”（回音）



◀面对难关不可冒进，先仔细研究战术

哈哈，笔者突然发现自己颇有导演天赋呢。好，这关的成绩是00:17:82，需要多练习几次找找感觉。



后记

纵观这5个小关，难度循序渐进，技巧逐渐转变为方法，其中的一些打法连自己玩出来时都觉得不可思议，甚至有些惊世骇俗的感觉！也许正是这个原因，许多的玩友才对它情有独衷吧。所以，通过本文我希望大家不要忘记掌机上也曾经有出色的《MGS》，并藉以记起那段有掌机陪伴的日子。

巧用相对搜索查找游戏密码

文/gxb

我想提到“相对搜索”，大家一定会想到汉化，其实相对搜索不仅可以用来寻找游戏的的码表，还可以用来寻找的游戏的密码呢。什么，你不信？好，那么今天我就给大家介绍一下如何用汉化中用到的“相对搜索”来找寻游戏密码。

WHAT 什么是“相对搜索”？

所谓相对搜索，就是利用两个相邻的字符之间的关系来进行搜索。为了节省空间等原因，TV Game很少采用电脑上的编码方式，常常每个游戏自用一套编码方式。虽然编码方式不同，但一些相邻字符的关系确是不变的，如“A”和“B”的编码相差1，“A”和“C”则相差2。了解这种关系后，我们可以用一些相对搜索工具找出游戏里字符的编码。关于相对搜索，如果要讲透彻的话恐怕得花很大篇幅，因此不太清楚的读者可以找一些汉化的文章来看，汉化前辈们结合码表已经把相对搜索讲很透彻，我在这就不再赘述了。

WHY 为什么相对搜索可以找到游戏的密码？

早期的很多游戏不具备记忆功能，玩家想要接着上次的进度进行游戏，就必须输入游戏里提供的选关密码（Password）。而且，游戏的选关密码通常是将玩家所使用角色的状态（如体力、等级等）通过一定的算法生成的，比较常见的例子是FC上的《圣斗士星矢》和《踢王（Kick Master）》。因此就有玩家专门研究其算法，找出了其中的规律，发表了一些找寻游戏密码的文章，如武汉玩家金扬（不知道还有多少玩家记得他），95年的时候就专门在《电软》上发表了一篇关于寻找游戏密码的文章。当时我看了后感觉很受用，甚至在初一的语文期中考试上利用所学写了一篇名为《教你如何破解游戏密码的诀窍》的作文，而且得分居然也不低（24/30）……扯远了，呵呵。





言归正传，随着卡带记忆功能的普及，用密码接关的游戏越来越少，有些厂商也不愿在密码上动脑筋了，很多密码逐渐与主角的状态没了关系，而演变成一些随机的字符串。其中，以Mobius Entertainment出品的游戏最为常见，如《平地惊雷（A Sound of Thunder）》，游戏的选关密码就是一些毫无意义的字符串，而且这些字符串在Rom中还放在一块儿。

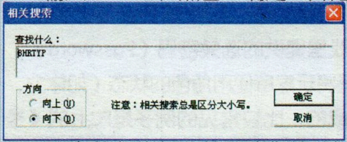
这是由于这种无规律性，我们可以像找正常文本一样把这些密码找出来。因此，本文所寻找的密码是那些在Rom中放在一起的无规律字符串，至于那些有一定算法的密码则不在本文所讨论的范围之内，有兴趣的玩家可以利用Debug工具进行汇编层面上研究。

HOW 如何寻找密码?

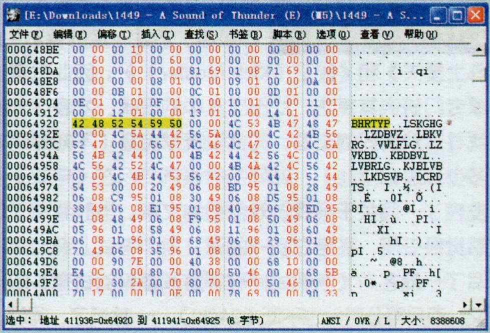


既然知道了原理，我们就拿《平地惊雷》这个游戏来实地演练一下吧。首先我们先完成游戏的第一关，得到第一关的选关密码：BHRTYP，然后打开16进制工具TRANSHEXTION，通过文件->打开……选择解压缩后的Rom文件，而后选择查找里的相关扫描（其实应翻译为“相对搜索”）。

输入BHRTYP，点击“确定”开始搜索。



之后程序就会根据输入的字符自动相对搜索。不一会儿工夫后，出现如图的结果：



注意黄色的部分就是我们第1关的选关密码，注意到后面还有几个很像密码的字符串，没错！它们就是其他几关的选关密码，但是最后一个字符串“DCRDTS”经检验不是选关密码，也没有任何作用，可能原来也作为选关密码，而最终在成品中放弃了。怎么样，爽吧，赶快输入最后一关的密码，享受快速通关的乐趣吧。

后记

1. 方法仅适用于个别厂商的个别游戏，并不是所有无规则的密码都可以用，因为除了是无规则的字符串，还需要游戏的密码在Rom中放在相邻的位置才行，且字符串不能太短，如“《CT FORCE》系列”的选关密码不仅短，而已在Rom中的位置不相邻，故不可用以上方法。

2. 以上例子中的游戏正好用的ASC II码，能在TRANSHEXTION中看到相应的字符，如果游戏用的不是标准的ASC II码，还需要制作一个简单的码表，具体怎么做可以参看一些汉化文章。

3. 本文仅想起个抛砖引玉的作用，具体复杂的密码搜索方法读者可自行研究，看能否找到其他游戏来验证这个方法的可行性，就是不可行大家也别拿东西砸我，哈哈……我先闪啦。

GBA游戏汉化 Vol.5

汉化用文本工具

文/TGB汉化工作室/yeyezai



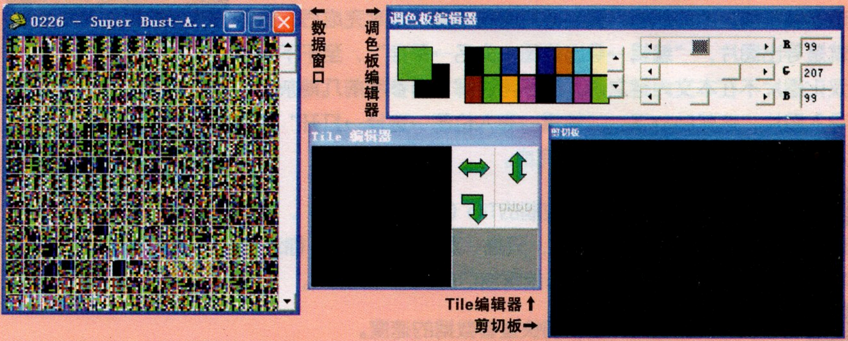
前面几期为大家介绍了很多汉化知识，却没提起Tile工具的具体使用，真是不应该啊！所以这一期就将为大家仔细说说Tile Layer Pro的使用。

汉化者必备的工具Tile Layer Pro

Tile Layer Pro，简称TLP，是一个处理不同游戏机机种图片格式的Tile工具，也是目前使用最为广泛的Tile工具。目前最新版本为1.1中文版（第二修正测试版），此版修正第一版无法在Windows 2000/XP下使用的BUG，使用更为广泛了。

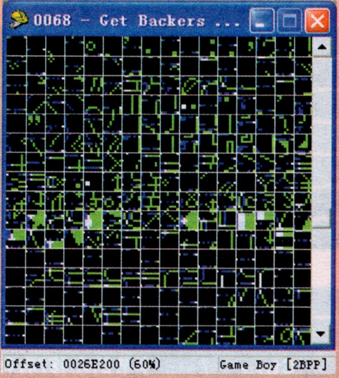


用TLP打开一个ROM后，大家就可以看到以下4个窗口（除TLP主窗口外）：



数据窗口

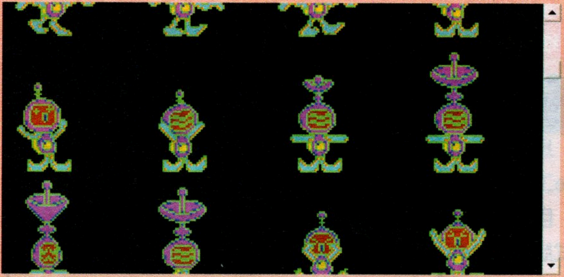
基本的操作都在此窗口中进行，因此我们必须对其加以了解，这样会加快查看数据的速度，提高汉化效率。

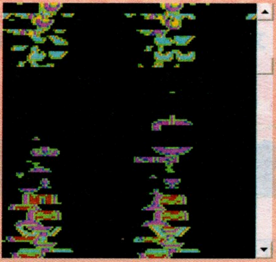


1 打开一个ROM，程序就默认启用与它相应的格式，如GBA，SFC等。可数据不一定就在默认格式下就能看到，有时换换其他格式，也是可以看得到的。一般以GameBoy 2BPP{注1}字库为主。

2 窗口大小倍数，以2x最佳，1x太小，很难看清。而有时视数据内容而定，也可以选择3x、4x。

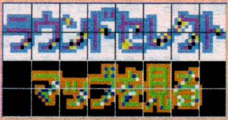
3 窗口的默认大小为16×16Tile，但有时此大小并不能完全显示数据内容，如“图片”{注2}，下面用两张图片进行比较。



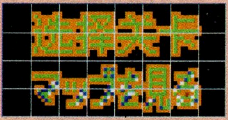


↑默认值16×16
←调整值32×16

4 关于导出与导入图片，在之前曾有提到，在这里还是继续介绍一下吧。导出图片，首先要选定图片，在完整图片的左上角单击右键不放，拖动鼠标，直到图片的右下角。选定完成后，接着就是导出图片，“编辑→导出位图→命名→保存”，至于下面的汉化图片不在本文内容之内，故不再讲解，请参考前几期杂志。导入图片，这就EASY了，“编辑→导入位图→选择→打开”，再点击数据窗口中任意一Tile即可完成。



↑选定的图片



↑导入图片

5 复制/粘贴Tile，先选定要复制的Tile（方法见第4点），Ctrl+C复制，Ctrl+V粘贴。粘贴时Tile未完全“溶”入数据中，只是“漂浮”在表面，你还可以用鼠标拖动Tile。若要将其“溶入”数据中，只要点击编辑窗口的其他Tile就OK。

6 配合快捷键的使用，可以加快查看数据的速度。

帮助中涉及到的快捷键

- ↑/↓：行的上移与下移。
- ←/→：Tile的左移和右移。
- +/－：字节的左移/右移，用来微调{注3}ROM（不包括数字小键盘+/－）。
- Page Up：向上翻一页。
- Page Down：向下翻一页。
- Home：转到ROM头部（1.1版直接转到Ch，而不是0h）{注4}。
- End：转到ROM底部。

常用的快捷键

- Shift＋↑/↓：窗口的垂直拉长与缩短。
- Shift＋←/→：窗口的水平拉长与缩短。
- Ctrl＋←/→：字节的左移/右移，用来微调ROM（此快捷键不如+/－方便）。

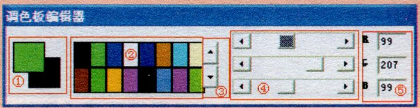
Tile编辑器

之前大家都是用它来进行“画字”(注5)，现在它已经不再是“画字”的工具了，微调和美化可能会用到它。Tile编辑器左边是编辑窗口，右边是操作键（水平旋转、垂直旋转、90°旋转、撤消及待定功能），其中撤消功能最多能撤消最后操作的64次。

在Tile编辑器中，也有快捷键的使用，Shift+↑/↓/←/→，用于微调。注意，用Tile编辑器进行微调，Tile编辑器必须处于激活状态。

调色板编辑器

其实是方便我们看清图片而已，就算是在编辑器中修改了颜色，ROM中的数据也不会改变。打开ROM，使用的颜色如图片所示：



1 前/背景色，只能使用前景色，一般不需要；

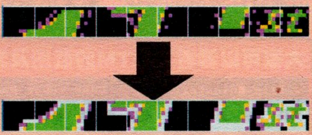
2 当前调色板；

3 选择调色板，有些时候，图片中需要修改地方的颜色与周围颜色“溶”在一起，看得很吃力，此时如果选择其他调色板，或许能看得轻松些；

4 RGB栏，拉动滚动条，可以修改当前的颜色，类似 3 ，不过要稍麻烦些；

5 前景色的RGB值，使用图形处理软件的朋友一定很熟悉了。

仔细看好调色板编辑器图片，当前调色板的上1与下5都是同一种颜色（只针对当前颜色，选择其他调色板会有变化），为了便于图片的修改，要把其一改成其他颜色，笔者习惯将下5改成灰白色（192，192，192）。



不过嘛，下次再次打开这个ROM，调色板还是原来的。如果只打开一两次，改改颜色没什么，如果次数多了还真挺累人的。TLP作者还是很体谅大家，为TLP添加了保存调色板的功能，“调色板→保存”即可保存调色板：ROM 名.TPL，与ROM同目录。以后当你装载ROM时，TLP会尝试自动装载与ROM名相同的调色板文件。如果TLP不能指定调色板，它会以默认的256色调色板来替代。

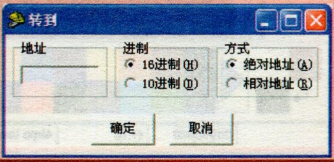
剪切板

供使用暂时保存Tile的窗口，也可以将Tile进行排列后再编辑，不过这样的操作现在基本上没人使用了，大家基本上都是将图片导出再编辑。

其他功能

1 另存为，这个功能不用说明了吧。

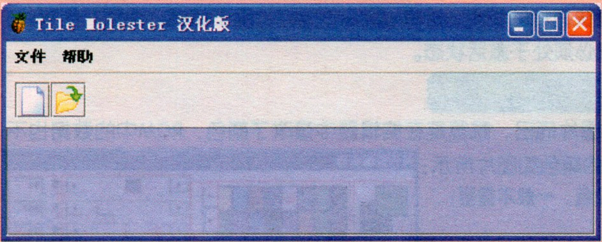
2 转到/再次转到，这是跳转功能，使用16进制工具就常用到这个功能。这里说说“绝对地址”与“相对地址”的定义。“绝对地址”是指从起始地址到结束地址，只有一个；“相对地址”是以当前地址为起始地址，再跳转。



3 网格，显示与隐藏网格。竟然是要编辑Tile，显示总比隐藏好吧。

到此为止，TLP的详细使用就已经完成，下面再介绍几个Tile的编辑器，也许是大家未见过的。先声明，下面介绍的Tile编辑器笔者也未完全了解其使用方法，所以也只能停留在表面说说功能。

Tile Molester

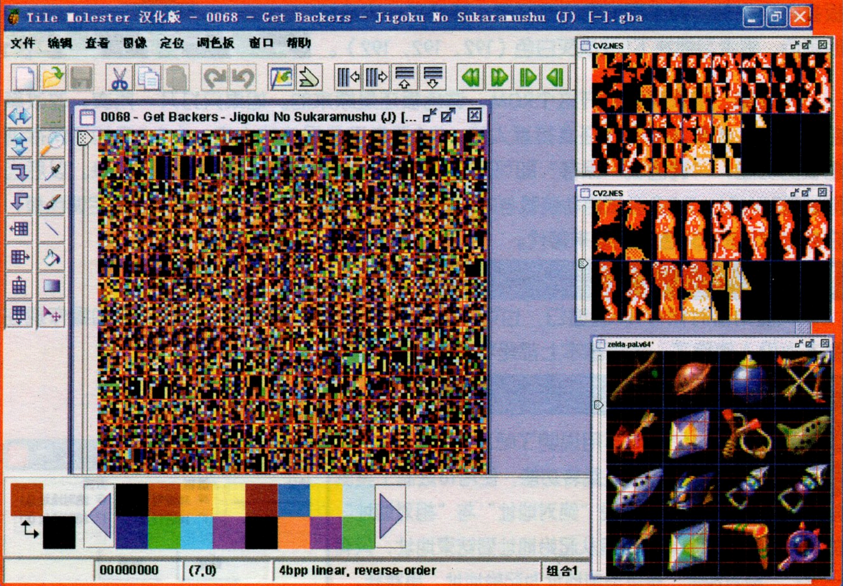


简称TM，TLP作者2003年最新力作，功能上可以说是完全超过了TLP。但在国内使用率极低，主要是它的运行环境与操作上的麻烦。

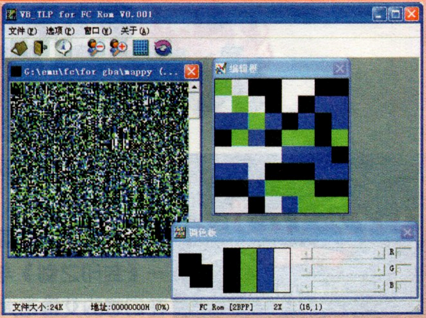
它的运行环境是JAVA运行环境（简称JE），一般的汉化者都没安装JE，因此无法打开它，或者打开时是默认使用WinZip或WinRar打开的，因为TM的扩展名是JAR。

虽然TM有多语言功能，但在支持中文上还是有困难的。TGB汉化工作室成员tmeryu负责软件界面的汉化，笔者负责制作图标及帮助的翻译。目前还处于测试，并未对外发布。

大家可以看看下面TM的截图及游戏数据图：



VB TLP



TGB temryu作品，引用temryu的一句话“还是那个问题，文件读入速度极慢，希望高手指教”。我也测试了这款编辑器，得出下面的建议与意见：

1 **打开速度**：temryu已经说了：慢。

2 **编辑窗口**：滚动条拉动速度快。

3 **运行窗口**：不应显示出“调色板、编辑框”，应该隐藏在VB_Tlp中。在点击VB_Tlp时，“调色板、编辑框”就到窗口下了，不像TLP那样顶置。

4 **支持格式**：第一版，先把其他的弄好再说吧。再说，temryu最拿手的还是NES。

5 **编辑过程**：随便点击一格，然后在编辑框中一点，虽然编辑框中与TLP一样，但主窗口中却已经全变了，不是只点一格而已。

6 **关于出错**：点击关于时，出现错误：“运行时错误‘6’”，溢出”。

不管怎么说，一款新软件第一版总会有这样或那样的问题，或许下一版功能会更强大吧！

还有几款Tile编辑软件因网络问题，无法提供说明，请大家谅解。如果大家有条件，可以登录游戏汉化联盟（http://romhacker.chinaemu.cn），在论坛的破解地带中搜索以下主题：TLP_Pro（阿一），字模查看器、TILE EXAMINE（kingbao578作品），即可找到相应的软件下载。多尝试，多动手吧！

文章到此为止，《GBA游戏汉化》系列也就到了完结篇。文章虽然结束，但汉化的知识还远远未能全面触及，还是那句老话“学海无崖苦作舟”，常到各汉化小组的论坛提出在汉化过程中遇到的难题，就能认识更多的汉化者，学到更多的汉化知识。

【注1】：BPP，全称是 Bit Per Pixel，每位包含的像素数目。一幅1BPP的图象只能有两种颜色。

【注2】：这些图片实质上还是由Tile的排列方式形成的，只不过它的排列方式比较规则，能形成我们肉眼看得到的类似图片的样式，因此称之为“图片”。若Tile的排列方式形成的是一库的字，那就不能叫作“图片”了，我们习惯上称之为“字库”。

【注3】：之前有人不知道TLP有这个快捷键，只用使用“转到”功能，不停修改地址转到能显示完整图片，这非常麻烦。

【注4】：SFC ROM16进制数据的前200字节（Ch）没有太多用处，作者就屏掉了这200个字节，GBA也是如此。

【注5】：在以前的汉化中，字库基本上是“手画”出来的，而不是现在有工具可以生成相应的字库。

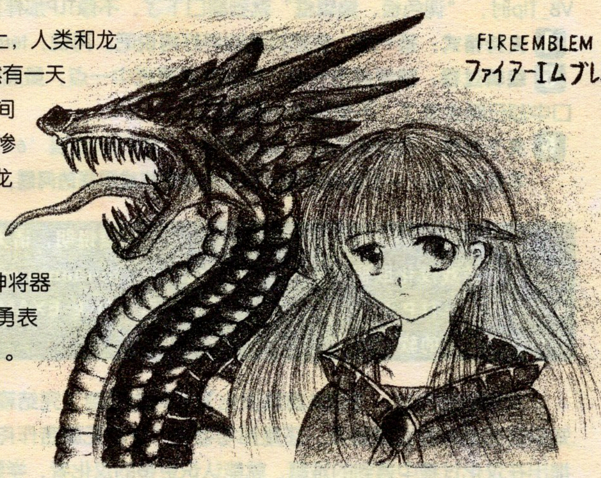
杂七杂八聊封印

火炎之纹章杂谈

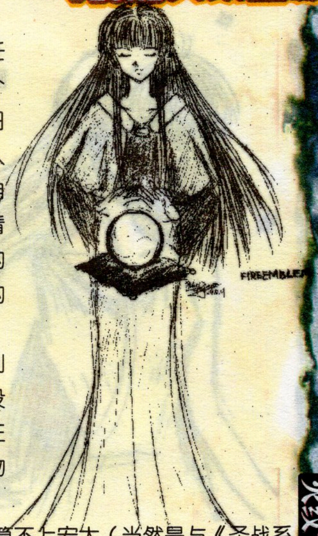
文/火花天龙剑/火纹狂人　感谢ELWD和夜风幽兰友情提供插画



暑假了，很多朋友都在找寻着一些经典游戏，无奈PS2很贵，近2000元的价格，不是人人都买得起的。托模拟器和低价掌机GBA的福，我们可以玩到“《纹章》系列”最近的两部作品——《封印之剑》与《烈火之剑》。两部作品的整个故事都发生在幻想的艾雷布大陆。



千年以前在艾雷布大陆上，人类和龙族过着安静祥和的生活，突然有一天人类发动了侵略，与龙族之间展开了一场争夺大陆霸权的惨烈战斗——被后世称为“人龙战役”的一场大战。人类凭借着自身数量上的优势以及手持用魔力制造出的被称为神将器的强力武器的八神将们的英勇表现，攻陷了龙族的总部“龙殿”。八神将和八神将器官方设定为：英雄哈尔特穆德——エッケザックス（厄琪赞古斯）、勇者罗兰——デュランダル（烈火之剑）、神骑士巴里干——マルテ（寒冰之枪）、狂战士提尔巴恩——アルマーズ（天雷之斧）、神骑兵哈农——ミュルグレ（疾风之弓）、大贤者阿托斯——フォルブレイズ（业火之理）、圣女艾莉米奴——アーリアル（至高之光）、暗之大贤者普拉米蒙德——アポカリプス（默示之暗），圣女之杖不是神将器，而封印之剑则是超越神将器的武器。当英雄哈尔特穆德率先冲入龙殿深处，本以为见到的魔龙会是一头恶龙（《勇者斗恶龙》－－），然而出现在眼前的却是一位仰望着天空的被龙族长老摘除掉心的少女。人类怜悯之心在这时体现，当警觉的魔龙化为龙形准备自卫时，哈尔特穆德的心情准确反映到了封印之剑上，剑过之后没有杀死魔龙，而是将其封印了起来。本来魔龙应该被封印之剑和炎之纹章这两样宝物一直封印在贝仑王国森林深处的神殿里，但英雄的后世——贝仑国王塞菲鲁却由于自己的遭遇，对人类产生了恨意，通过对王家古代文献的了解之后，放出了魔龙，并成为了其主人，随后向其下达了消灭人类的命令（为什么没有消灭他自己，难道他不算人类，而索非亚、尼尼安、尼尔斯这样的半龙又将怎样对待，这些我们就不得而知了）。



《封印之剑》的前身，本来名为《暗之巫女》，是老任准备在GBA首发时推出的护航软件，但后来由于种种原因（个人认为应该是老任的精品策略），一直拖到2002年3月29日才发卖。不过笔者这号称纹章铁杆的玩家没能在第一时间入手（主要原因是MONEY啦），一直拖到02年8月份，买了自己的GBA后才匆忙的从朋友家借来他早已经封存了的卡。看过开场动画以后第一感觉这作品还成。“《纹章》系列”的各位老玩家都知道，该系列之所以吸引人，就在于其庞大的剧情构架，宏大的战斗场景，精美的人设，个性鲜明的人物，动听的音乐，高深的战术理念。这些因素也是保证了该系列能够一直屹立于SRPG顶峰，长盛不衰。《封印之剑》的人设算不上特别精美，甚至有些幼齿（日本人不是罗莉控就是正太控，这点可以从今年任天堂举行的一次《封印之剑》人物的人气投票上看出来，有兴趣的朋友可以登陆看看http：//nintendo.co.jp/n08/afej/k_tohyo/index.html）。场景算不上宏大（当然是与《圣战系谱》相比），但战术上秉承了系列一贯的难度较高准则（指对新人，老鸟可以无视这句话）。NORMAL通关后则可选择难度更高的HARD（与时下流行的一些AVG大作相同），满足了一些追求刺激的玩家的需要。还有一些另类玩法，比如偷火龙石和练马车的等级，都是玩友们自己琢磨出来的。至于盛传的偷了火龙石掉记录的问题，偶倒是没遇到过。



下面谈谈《封印之剑》的斗技场，如果你是使用模拟器来玩该作，大可跳过这段不看。本作采用和《纹章之谜》类似的斗技场设定，用GBA玩才能深刻体会到其中真意。有时练级练了一整天了，某角色进入斗技场，却被1%必杀率的敌人发动必杀，白光闪过，己方角色牺牲……要想追求完美结局的话，很多角色是不能挂的，如果挂了便进不了一些外传，导致神将器无法集全而达不成GOOD ENDING。又由于本作是采用特殊的战场自动中断式的存档方式，要想己方角色复活，只能读本章开头的存档重新攻关一次。这种努力了大半天却没有收获的事情，绝对可以让你抓狂到产生一种想摔机器的冲动（难道这个也是老任的GBA促销手段- -）。以至于玩友间都在交流一些“斗技场生存准则”，一旦发现敌人有必杀率存在，马上按B键投降退出则成为了必须要注意的一点。近来听说SMS的存档功能能够改变这种不利的局面，这对于在GBA上初玩此作的朋友绝对是个好消息。

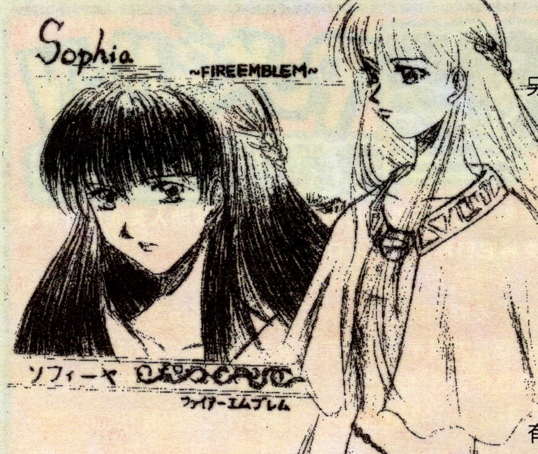


本作的另一个特点是支援对话的加入。它不仅从侧面更好刻画出了各人物的性格特点（当然，那个无支援，体格25的老马车要除外了），而且支援以后对人物的攻、防、必杀、回避等的补正，不论在攻关还是在对战中都有很大的帮助，最典型的就是第一章登场的红绿两骑士，将他们的支援升级到A，往敌人堆里那么一冲，整个世界就清静了。后续作品《烈火之剑》在《封印之剑》的基础上加大了支援对话的深度，更可以查看支援对话的收集率和角色的支援对象表，这说明支援系统本身是得到广大玩家认可的，估计在将于今年10月7日发售的GBA火纹第3弹《火炎之纹章　圣魔之光石》中采用相同系统的可能性也非常之大，毕竟游戏引擎是相同的，这点或许会成为“《纹章》系列”以后发展的重点。

通信斗技场可以说是受到了“纹章之父”加贺昭三自立门户后的PS名作《泪之指轮传说》对战模式的启发而加入的。由于在21章中，我军几乎可以于秘密商店无限制购买加能力点数的药（其实也就受到金钱数、回合数，以及自军携带物品数量的限制，这些都不是大问题）。使得《封印之剑》的对战完全成为了职业上限和职业特点的大比拼。通信斗技场的最强阵容应该是——达扬B路特加A卡雷尔B菲尔A辛B达扬（解释一下A、B为人物间支援等级，即达扬与路特加之间的支援等级为B，路特加与卡雷尔之间的支援为A，以此类推），其中路特加拿烈火之剑，辛拿疾风之弓为战斗的主力，其余的剑圣拿倭刀或者必杀剑，达扬拿勇者弓，剩下的就是比运气了。



本作的音乐可以说是激动人心，笔者第二次游戏打通HARD后，于附加关卡中选择罗伊之试炼，背景音乐居然是一首熟悉的《火炎之纹章外传》的曲子，让人感动啊！回忆起了7、8年前与朋友一起研究该游戏的情景，几乎掉泪。又如经过艰难万险冲入龙殿后的一首神将之道，很好的烘托出了龙殿庄严神秘的一面。而结尾的一首“Eternal Wind”则让玩家们在紧张激烈的战斗之后享受着和煦微风带来的一丝清凉。



本作通关后出现的附加关可以说是另一大亮点，NORMAL下非完美通关以后可以选择必杀之谷和豪雨之岛两个关卡，完美通关的话则会增加雪中的攻防战这个关卡。HARD下非完美通关可选择海贼的挑战这个场景，完美通关的话可选择罗伊的试炼。另外，购买任天堂杂志《V-JUMP》2002年6月号，将有机会得到名为“逃离处刑场”的关卡；购买《V-JUMP》2002年7月号，会有机会得到一个未命名的原创关卡。这两个关卡需要卡片从读卡器上下载，数量极少，很多日本玩家都弄不到，更别说国内的玩家了，笔者同样也没能玩到，不能不说是一种遗憾吧。如果说附加关只需要通关两次就能收集完，还不过瘾的话，那么隐藏人物的收集绝对需要你花一番功夫，每通关一次，附加关里可选择的人物就会增加一位，顺序为：纳修恩，盖伊尔，海克特鲁，艾利乌德，玛多克，布鲁尼娅，塞菲鲁，基蕾维亚（注：贝仑新女王通关第8次不会出现，需要第9次游戏时以HARD通关）。天哪，9次通关，太残酷了吧，所以经常看到某些玩友不断通关封印，也有很多朋友到处求9次通关的VBA存档。

也许由于掌机的机能所限，《封印之剑》削除了《圣战系谱》、《火炎之纹章776》、《泪之指轮传说》中大受好评的特技系统，从而引起了一些玩家的不满。但是，相信从FC上“《纹章》系列”的初始两作玩过来的玩家应该不会有太多抱怨，毕竟当年的作品是没有这个设定的，但却同样能让人乐在其中。

总之，《封印之剑》是GBA上一款不可多得的SRPG佳作，推定36万份的销量，在同类游戏中可以算是佼佼者了，无愧于《火炎之纹章》这块金字招牌。有兴趣的玩家，不妨拿起你的GBA吧，重新进入《封印之剑》的世界里！



口袋妖怪 POKéMON ——梦想从这里开始

文/chinagba/genius

在这个世界上，有一种神奇的生物，它们有着非凡的能力，能够帮助人类完成各种事情，它们是人类的朋友，于是，人类将它们称作——“口袋妖怪”。



众所周知，“《口袋妖怪》系列”游戏从最早的“红绿版”发展到现在的“火红叶绿”，经历了一个逐步成熟的过程，尤其是系统的完善吸引了越来越多的玩家加入到口袋妖怪训练师的行列当中。无论是新手上路还是达人老鸟，玩此游戏的最终目的无外乎培养出自己最得意的宠物，成为真正“传说中”的口袋训练家，那么，不妨就让我们从这里开始，沿着这条路逐步实现自己最强宠物训练家的梦想吧。

OK，在开始特训之前，首先要明确一件很重要的事情，那就是——尽管在游戏里玩家是扮演一个人类训练师的主角角色，可是真正在游戏里唱重头戏的却是那些宠物们，正是它们的不断成长，才体现出了训练师的教导有方哦！所以，要成为最强训练家就要从认识这些冒险同伴开始，不妨就从我们拿到的第一只宠物开始吧！（本文以“火红草绿”为例）

宠物基础知识讲解

打开身上的宠物状态图，梦想从此开始！



先看图中左上部分，那张漂亮的图就不用说明了吧，这是最能表现宠物个性的外型图了，你的宠物长相“英俊”与否就表现在这里了（其实这是决定你是否看得上一个宠物的关键哦）。386种宠物外型都不同，有可爱的、威猛的、发呆的……喜欢什么样的类型就由个人的审美观决定了^_^。

外型上方有3项内容，LV等级、宠物昵称和性别。其中蓝色♂代表雄，红色♀代表雌，当然也有无性别的宠物，这个将在后面涉及到重要的生蛋繁殖问题哦。

至于右边的项目，从上向下总共是6项，依次是：ずかんNo.–图鉴编号；なまえ–宠物名称；タイプ–属性；おや–训练家；ID No.–训练家ID；もちもの–携带物品。

这里要着重注意的就是宠物的属性问题，宠物的属性总共有17种，分别是：

物理攻击种族：普通（ノ–マル），格斗（かくとう），飞行（ひこう），毒

（どく），地面（じめん），岩石（いわ），虫（むし），鬼（ゴースト），钢（はがね）。

特殊攻击种族：火（ほのお），水（みず），草（くさ），电（でんき），超能（エスパー），冰（こおり），龙（ドラゴン），恶（あく）。

这些种族之间有相互克制的作用（可以参照属性相克表），也就是说一只宠物的属性决定了其他种族的攻击对其的效果如何。此外有的宠物有双重属性，比如秒蛙种子就有草和毒两个属性，有的时候双重属性能够相互弥补，但有的时候反而是负担，这要视战斗中具体情况而言。

继续我们的讲解，图下方那一大栏，其中包含了3项重要信息——宠物的性格、入手时等级和入手地点。后面两个是资料性记录，对宠物的影响不大，而性格就会影响到宠物的能力了（图中用红框标出的即宠物性格），不同的性格对宠物的各方面能力是有加成的，而这些效果是游戏已经设定好的，只需查看一下各种性格对应的能力加成就OK了，这些将在后面再与大家细说。

另外还要提醒一点，对于同一只宠物而言，它的性格是确定的，并不会发生改变，所以各位想要何种性格的宠物需要在得到它之前先想好。



上面说到性格的时候提到了能力的问题，这也是无论新手还是老手都十分关心的问题。宠物能力的强弱究竟体现在什么地方呢？别急，让我们进入下一张宠物状态图。



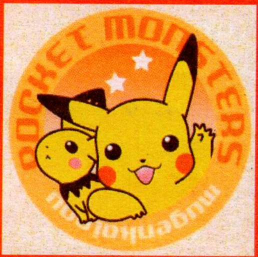
HP：体力，也就是所谓的“血”，变成0时宠物不能再战斗；
こうげき：物理攻击，决定使用物理攻击对手所能造成的伤害程度；
ぼうぎょ：物理防御，决定抵抗物理攻击的能力；
とくこう：特殊攻击，决定使用特殊攻击对手所能造成的伤害程度；
とくぼう：特殊防御，决定抵抗特殊攻击的能力；
すばやさ：速度，决定战斗中发动攻击的先后。

看，这些数值就代表了宠物的能力，越高就自然越厉害了！

那么现在让我们认识一下宠物的各种能力：

在这六项数值中，最引人注目的应该是两个攻击的数值了吧。的确，拥有超强“破坏力”的宠物是很多训练家的梦想；而相对HP和两防所决定的耐久度，就体现了你的宠物能在场上坚持战斗的时间；最后的速度，则反映出在战斗中你的宠物是否能够抢占先机。所以，这些能力综合体现了一个宠物的实用程度，也是把宠物区别为战斗型宠物还是收藏型宠物

的重要标准哦！至于能力值究竟是怎样确定的，涉及到了太多方面，性格、种族值、个体值、努力值，是一个十分复杂的计算过程，在后面会细细说来，现在的你只要记住一点就可以了：在同样的等级下，越高的数值就越好！

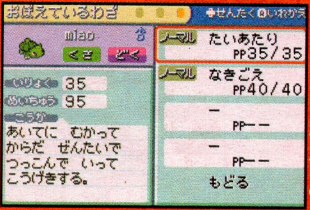


再看图中135和44两项数值，135是你的宠物现有的经验总值，而44是离下次升级还需的经验值。接着的那个EXP的长格就是在当前等级下经验值积累的表现，当绿色充满这个长格的时候就可以再次升级了！宠物的等级上限是100，当升到100级时所需的经验值就会自动变成0，再参加战斗也不会获得经验值了。

又到重难点了，各位请拿放大镜看红框圈出来的地方：しんりょく（深绿），下面日文解释的意思是“危机时草系的威力上升”。什么意思？这是从“宝石版”以来加入的又一个全新要素——宠物特性，充分配合了每个宠物在实际中可能拥有的一些特殊性质，把各个宠物进一步真实化了。比如，有对战斗有帮助的加速、命中率提升的复眼、出现雨天的下雨等，有对冒险有帮助的捡东西、降低遇敌率的恶臭、容易逃跑的逃足等。77种特性各有特点，而且非常符合拥有这些特性的宠物的“形象”，当然其中也有个别有着负面作用，如“宝石版”中那个偷懒睡觉的大猩猩，想必各位也印象深刻吧。特性在对战中有非常重要的作用，在支持战术方面是不可缺少的一部分，这些将在讲解对战战术时再和大家一一说来。



既然提到战术对战，当然就少不了爱宠使用的招式了。注意看图，在这里，一只宠物最多只能学4种招式，招式的属性已经在招式名称前用色块显示出来了，比如现在秒蛙种子的两个招式都是ノーマル（普通）系的，这就是攻击招式的属性，攻击属性所决定的是你打击对手是否有效（可以根据属性相克表来查看）。宠物能够学习新技能的途径有不少，比如升级、遗传、技能训练机以及“火红叶绿”独有的定点学习技能。游戏中的NPC教给你的宠物，但所拥有技能超过了4个时，就必须忘掉其中一个，对于某些能学很多好招式的宠物而言，也许正是这样受到限制而又难以选择的技能组合更增加了其魅力吧！至于一个宠物应该如何配招，这是对战中的学问，综合考虑到属性等多方面因素，现在还是先按下不表。



该图中显示的是一个招式的完整信息，包括了攻击属性、名称、PP值（使用次数）、威力（いりょく）、命中率（めいちゅう）和效果说明。有的新人有一种概念，威力越大的招式就越好，其实这是不正确的，因为技能也是分很多种的，有攻击的、强化的、弱化对手的、异常状态的、回复的等等，各种招式都有自己的用途，在

实际对战里是要经过多方面综合考虑来选择招式，不信各位可以先尝试一下各种强化招式，强化后的宠物秒杀对方的那个爽啊！可能招式说明里的那些日文的对国内大多数玩家而言还是有点头痛，如果需要可以在网上查找全招式解说，不过相信像笔者这样玩多了也能对大部分指令比较熟悉的人也不在少数吧：）。

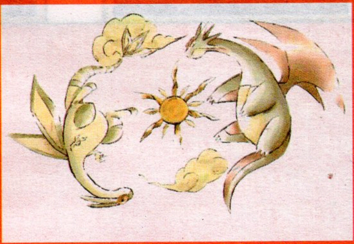


至此，宠物的几张状态图已经给大家介绍得差不多了，其实这些都是比较基础的东西，为的是照顾一下各位刚上路的新手，老同志们姑且把这些基本的东西就当复习好了XD。

宠物的成长进化研究报告

在了解了宠物基本状态的基础上
下面就让我们再来看看一只宠物的成长历程吧！

先问个问题，各位训练师，你们是否还记得第一次接触“《口袋妖怪》系列”游戏时，自己入手的第一只宠物是如何来的吗？对了，是从游戏中的博士那里得到的（“宝石版”是在野外“遇难”的博士那里得到的，而其他版本都是直接从博士的研究所里取得的），到现在还能清楚记得当时的那份激动啊！在游戏中宠物入手的方法有很多，其中包括野生捕获（主要入手方法）、游戏NPC交换或赠送、游戏某些特定地点（游戏中心、化石复活）、生蛋繁殖以及与其他玩家交换、参加日本活动等，所以来源还是相当广泛的，要懂得充分利用哦！



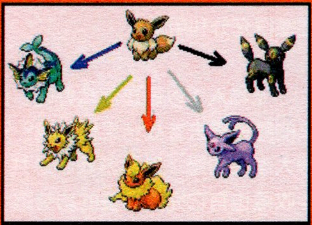
宠物入手以后该怎么办呢？似乎听到有人说去战斗啊！那么有没有人性急到拿刚钓上来的鲤鱼王去参战结果惨败呢？别忙，你的爱宠还没成长起来就不能过于强求了。这里要跟大家说的是，既然游戏中总共有386只宠物，那么它们就都有自己存在的价值，就算只能收藏也有它完成图鉴的功劳哦。另外，在你决定培养宠物之前，一定要先确定自己是否喜欢它，这可是决定能否顺利培养的关键所在哦（一般而言，没有爱心的培养是不会成功的）。战斗只是各个宠物的可用价值之一，况且并不是每个宠物都适合参加实战，因此游戏中一些比较冷门的宠物长期被“冰封”在电脑里也是可以理解的。宠物要成长，途径也很简单，就是通过不断战斗获得经验值即可升级，并不需要现实生活中洗澡喂食之类的麻烦事。在这个过程中，你的爱宠不仅会获得宝贵的战斗经验，还可以学会诸多功能各异的新招式，能力也会随之提升。而且在成长的过程中，还有一个十分诱人的设定——宠物的进化！

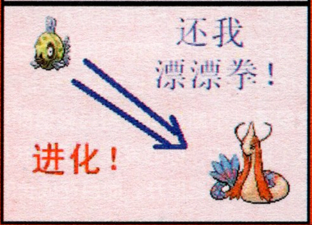
大木博士讲解时间：所谓“进化”，是指宠物培养到一定阶段获得了能力进一步增强的力量，进而从根本上发生的重大改变。通过进化，宠物的外型会有所变化，能力获得巨大提升，并且所学的技能也会有所改变。进化的方式很多，包括升级、通信、道具、亲密度等，每个宠物都有自己的进化方式，当然也有的宠物是不会进化的。

博士的讲解各位都清楚了吧。简单的说，在培养过程中如果发现你的宠物突然发生了变化，那么就是进化了！进化的宠物在外型上会发生很大的改变，或者说，进化以后就完全是另外的一种宠物了，比如原本和善的鲤鱼王在20级时进化成了狂暴的暴鲤龙！通过进化，宠物是可以获得非常巨大的能力提升，种族值会发生质的改变！等等，什么是种族值？这个……各位暂且理解为宠物的一种能力基本值好了，以后会让大家明白的！



宠物进化的方式很多，最常见的便是升级进化了，这种类型的宠物当LV上升到一定级别的时候，会自动发生进化，上面提到的鲤鱼王就是其中的一位（如果不想让宠物进化，只要在进化过程中按B退出就可以了）。有的宠物则是需要依靠道具来进行进化，这样的典型代表是图鉴中NO.133的伊布，通过使用属性石头来进行进化，并且根据使用石头的不同也会进化成不同的新宠，这样的宠物还有不少，像皮卡丘、臭臭花等。说到伊布，还要提一种比较特殊的进化方式，就是亲密度进化，游戏中有这样的设定，就是宠物和训练师之间有一个特定的数值来表示宠物是否喜欢训练师，这个值被称为亲密度，这就是考验训练师是否用爱心来培养宠物的关键所在了。平常多让宠物战斗、使用道具、去精灵中心回复等都可以提升亲密度，而有的宠物就是在亲密度高的时候升级才会发生进化的，比如伊布家族的光暗精灵即是如此，不过光暗精灵的进化还受到了时间的影响，白天进化成光精灵，夜晚进化为暗精灵（遗憾的是“火红草绿”里并没有时间概念，只能传送到“宝石版”完成这一过程了）。通过这种途径进化的宠物也不在少数，像大嘴蝠、皮丘等均是如此（在笔者看来，这是比较人性化的设定，毕竟反映出了训练师对自己宠物的“真实感情”）。与亲密度类似的还有美丽度的进化方法，这就是“宝石版”中140号大黄鱼的专用进化途径了，因为“宝石版”中新增了宠物的选美要素，所以才有了美丽度、聪明度的进化方式，用糖果增加自己宠物的美丽度，然后升级进化，确实也是个新鲜点子啊！看，大黄鱼变成美丽蛇的时候是不是真的漂亮了一些？





进化过程中注意事项

*升级进化的宠物在进化退出后再次升级时可以再次进化（仔细理解^_^）；

*不是所有的宠物都能在进化后增加技能，有的宠物在进化后反而无法学习新技能或者所学技能发生很大改变；

*一般来说，宠物在进化时能力会提升，但是也有下降的特例，如飞天螳螂进化为钢铁螳螂时速度会降低；

*进化的先后与宠物的能力增长幅度无关，也就是说先进化再练级与先练级再进化的最终效果相同（原因以后再明讲），所以推荐把该学技能都学会了再进化；

*同一种宠物根据进化条件可能有多条不同的进化方向（比如伊布）；

*进化后的宠物是不能退回未进化形态的，若要得到未进化形态可以通过生蛋的方式（很重要的一点，这是完成图鉴的必要方法）。

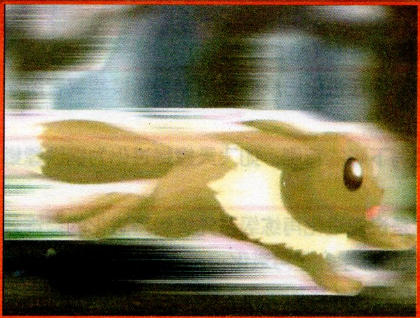


当然，虽然进化的好处很多，不过也有人因为一些因素而放弃进化，比如进化前的宠物太卡哇伊了，为了保留一些很特殊的特性等。大家应该都知道动画里那只超人气的皮卡丘吧，小智就没有让它进化成那么臃肿的雷丘哦。

当你的宠物已经学会一些“很厉害”的招式后，那就可以说你的训练师的初级任务（让宠物成长起来）的目的已经基本达到了，不过这离真正的培养宠物还有些差距哦！不急不急，先用已经成长起来的这些宠物去尽情虐待游戏中的那些NPC好了，毕竟游戏是用来娱乐和放松的嘛。至于培养宠物，则是迈向高手的又一个台阶，不要太性急了^_^。你目前的任务，就是努力地战斗，积累宠物的经验值和你自己的对战经验了！



差点忘记说了，经验值有两种获取方式，一种是和游戏中的NPC进行对战，另一种则是去和野生的宠物对战，只要获胜就能得到经验值。提醒一点，尽管游戏中那些人物的智商不是很高，但是如果等级相差太大的话还是会对你造成威胁的，所以等级不够的时候还是老老实实去找不会对你造成威胁的野生宠物打吧！尤其是对于新手而言，不要过于追逐别人说的强大的宠物了，因为这些宠物往往在游戏的后面才会出现，刚开始的时候只要把自己宠物的等级练高一些，凭着高LV去踢馆就好了-_-。此外游戏中还有一种可以直接升级的道具叫ふしきなアメ（神奇糖果），可以直接把宠物提升一个等级，这样也算方便练级了。





宠物的状态和成长过程其实是比较简单的问题，像上面这样简单的解说就能把最基本的概念介绍给大家了，不过要细细深究起来还是需要下很大工夫的。“《口袋妖怪》系列”系统的完善性是它能吸引众多玩家并且经久不衰的一个重要原因，尤其是其中的各个环节相互影响，更增加了耐玩程度，并且也带来了研究的价值。各位希望自己成为一流口袋训练师的朋友注意了，想成为王者就一定要有钻研的精神哦！我们的“口袋专区”刚刚起步，就是希望能带动起新一批“口袋力量”，让更多的人参与进来，通过我们的“特训”，一步步走向所谓的“高手达人”的境界，所以才会从头开始，甚至从零开始，所以还希望各位能多多鼓励，多多支持！

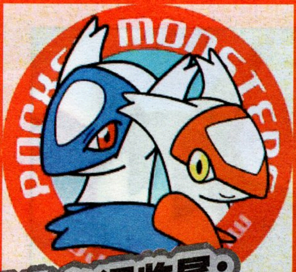


最后再提醒各位一句，宠物的满级为100级，在满级之后参加任何战斗都不会再获得经验值，这时就该是你用这只宠物去参加实战，检验自己培养成果的时候了！

各位训练师，了解了这么多，你是否已经跃跃欲试了呢？那就赶快行动吧！

口袋初级教学，成功！





最后用大木博士的那句经典台词收尾：

——OK，让我们一起去收服神奇宝贝吧！

交友热线

栏目主持/雪晴

老编：这个月来信明显多了不少，小朋友们放假了杂志也好销了不少，很多投画稿的读者可是忙坏了DL这家伙。从投稿的作者来看女孩子的画稿对于细节方面是比较注重的，而男孩子却比较马虎，很多稿件都没写明地址，这让我们发杂志和奖品的时候无从下手，以后一定要注意。上期的画稿作者有一位的地址打错了（当然是DL打错的），已经扣了DL这家伙的工资了（DL：那天CS打太多了通宵工作眼睛不好使，这位读者真是对不起啊……）。这期的画廊头名是老编我亲自挑选的，那幅画实在太大了，弄来做封二了。GHOST这家伙还和我争论那个高达是SEED还是独眼呢，最终结果当然是本人胜出啦，哈哈哈（美编：今天天气真好啊）。

本期杂志应读者要求新增了游戏专区，今后这些专区的内容会慢慢扩展，专门介绍同一类游戏的相关。上期杂志制作匆忙，抽奖没有好好做，导致这期回函中几乎没人能够全部猜对那些歌曲。今后杂志的抽奖将尽量通俗化，只需要写出对杂志、对游戏、对烧录卡的一句话心得就行了，我们将从中抽选写得好的。另外这期杂志制作途中由于GBALink方面新产品研发需要时间，而且近期热销导致供货不足，所以抽奖活动将暂停一期，从下期开始会继续，而且奖品会越来越多、越来越高级哦。好了就说这么多了，我的假期还没结束呢，大家一定要好好学习努力工作哦。

更正：第六期交友地带中的玩家王杨成错写成了亚杨成，在此表示歉意。

姓名：赵龙？ 昵称：Billy QQ号（或MSN）：27825161
年龄：21 性别：男 电子邮件：z319billy@sohu.com
地址：北京广播学院03艺术摄影151信箱
爱好：GBA、PDA、摩托
拥有的掌机：GBASP
最喜爱的掌机游戏：火纹
自我介绍：见面聊吧

姓名：常煦 昵称：忍者 QQ号（或MSN）：275497554
年龄：19 性别：男 电子邮件：无
地址：福州市台江区广达路335号1号楼604
爱好：玩、吃、睡
拥有的掌机：GBA、GBASP
最喜爱的掌机游戏：第二次机器人大战
自我介绍：无

姓名：李斌 昵称：Patrick QQ号（或MSN）：46366536
年龄：19 性别：男 电子邮件：Patrick6536@sohu.com
地址：柳州广西工学院13信箱
爱好：GBA、看球
拥有的掌机：GBA
最喜爱的掌机游戏：特鲁尼克大冒险3A
自我介绍：无

姓名：张雯博 昵称：Zaid QQ号（或MSN）：298020138
年龄：17 性别：男 电子邮件：hokodozaid@hotmail.com
地址：辽宁省营口市站前区第四高级中学二年一班
爱好：吃、睡、唱歌、专业、游戏
拥有的掌机：GBASP
最喜爱的掌机游戏：Boktai、Rockman Zero、Yu-jioh
自我介绍：我很注重国家掌机事业的发展

姓名：刑辉 昵称：BILL QQ号（或MSN）：秘密
年龄：18 性别：男 电子邮件：秘密
地址：河南省濮阳市中原油田第一高中高三（五）班
爱好：玩游戏
拥有的掌机：GBASP、NGP、WSC
最喜爱的掌机游戏：顶上格斗SNK VS CAPCOM
自我介绍：兴趣广泛

姓名：简伟家 昵称：GARY QQ号（或MSN）：无
年龄：14 性别：男 电子邮件：无
地址：广州市香禺区灵山镇平稳村光华街88号
爱好：打机
拥有的掌机：GBA
最喜爱的掌机游戏：黄金的太阳
自我介绍：想交朋友就找我吧

姓名：孙皓 昵称：GBAdosw QQ号（或MSN）：176874739
年龄：21 性别：男 电子邮件：gbadosw@yahoo.com.cn
地址：北京第二外国语学院
爱好：收藏各种影像、资料盘
拥有的掌机：GBA
最喜爱的掌机游戏：黄金的太阳1、2、洛克人EXE系列、ZERO系列
自我介绍：掌机如贵友，贵友如掌机

姓名：吴京日 昵称：Win QQ号（或MSN）：315345221
年龄：13 性别：男 电子邮件：gundamwingzero@126.com
地址：
爱好：绘画、读书、听音乐、玩游戏
拥有的掌机：GB、GBA
最喜爱的掌机游戏：超级机器人大战、网球王子
自我介绍：动漫狂人，愿与天下所有的动漫爱好者成为朋友

姓名：秦士达 昵称：克劳德 QQ号（或MSN）：无
年龄：17 性别：男 电子邮件：无
地址：汕头市金砂东门大路22巷1号回楼
爱好：游戏、书、电影、体育、尊重别人
拥有的掌机：GB、GBC、GBA、WSC（同学抢走）
最喜爱的掌机游戏：SD高达、口袋妖怪
自我介绍：独乐乐，不如众乐乐

姓名：朱植 昵称：天羽 QQ号（或MSN）：407040568
年龄：19 性别：男 电子邮件：zhuzhi9@21cn.com
地址：湖南省郴州市北湖商场
爱好：动漫、游戏、上网、小说
拥有的掌机：GBA
最喜爱的掌机游戏：幻想传说、恶魔城系列……
自我介绍：最典型的动、漫、游三栖迷，爱好广泛

无极画廊

栏目主持 Dream Lan
友情客串 THE LAVA

秋天到了，画画的时候不要忘了多加件衣服哦：）

暑期大家都玩什么啊，从画稿来看似乎很多读者都喜欢我们的太阳里面的人物哦。虽然DL也很喜欢，但不能被自己的主观喜好决定了画廊的取舍。~顺便朋友THE LAVA(TL)也来客串评画。

说说下面这两幅画吧，第一幅通灵王构思得很有气势，各种角色才华中都能够得到了栩栩如生的描绘，要不是纸张没选对应该更艳丽才对吧。另一幅画已经用作杂志的封2了，那可是主编大人亲提的，DL无权干涉啊……（TL:黑暗的编辑部啊>_<）

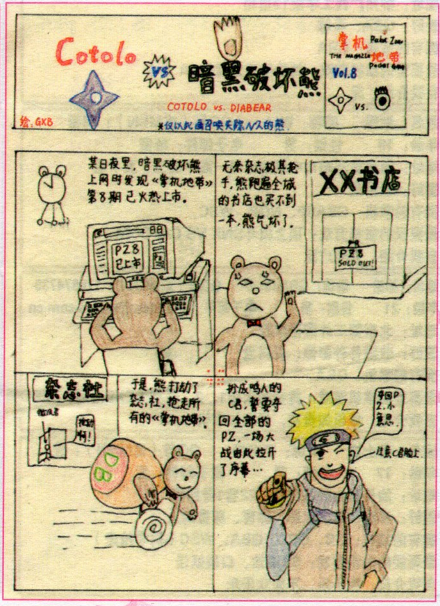
另一幅则是胜在创意，能够将游戏中的剧情映射到现实生活中确实是不错的壮举，给杂志做广告的代价却是把熊老大给丑化了，呵呵，同为汉化人士，开个玩笑挖苦一下，放松一下紧张的工作神经也未尝不可，只是里面的Cotolo给美化了令DL很不满，这家伙平常在杂志社干活都懒懒散散的，居然还抢了主角的位置，强烈要求作者出续集，将DL画成4代目的形象，如若不然，嘿嘿……

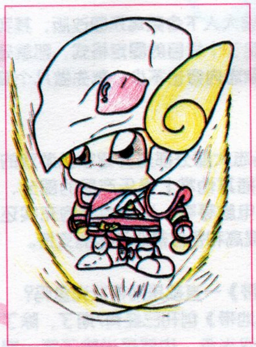
最后还要提一下画稿的要求，彩色画稿一般都要比黑白上榜率高，画稿要尽量避免多次折叠，否则扫描出来的效果会与现实有很大差距，寄画稿的朋友只要稍微注意就行了，无极画廊永远期待大家的参与

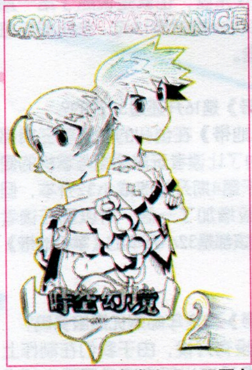
作者:北京 吴京日　　DL评分：9分



作者:江苏 甘小兵　　DL评分：9.5分









作者:广东 胡国平
DL评分：9分

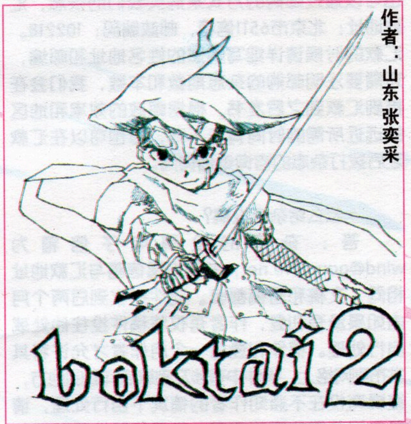
三幅都是胡国平读者的作品，上期由于DL失误把地址给打错了实在不好意思，画工一直都在进步啊！

太阳剑是在发光吗？强哥身体的后半部分去哪里了？神态把握的相当不错，只是腿部的透视不太正确，而且左腿是不是太细了点？呵呵我要求过高了，其实在平常人看来这已经是很厉害的作品了~TL评分 8.5分

作者：山东 张奕采



作者：山东 张奕采



人物比例和动势多表现得不错，看得出作者具有一定实力，唯一缺点是太阳之剑为什么向上翘的？呵呵，绘画的过程可是要一丝不苟哦，对自己要求更高一定也会有更强的作品！努力！TL评分9分

菜鸟乐园

上期杂志制作得太匆忙了，连本小姐的这个栏目都给忘了。本月主编大人下令菜鸟乐园改版，其实也不是改版啦，是尽量贴近菜鸟读者，多介绍些基础知识，而且还给规定了个栏目的固定格式，那就是只允许有十条基础问答题。所以各位热心读者要多给我出主意啊。本期杂志内容也不少，就先做几个简单的问答吧。

掌机地带杂志10问

1.《掌机地带》是一本怎样的杂志，与贵社所办的《模拟地带》有何关系?

答：《掌机地带》是一本以介绍掌上娱乐平台为主的游戏娱乐杂志，虽然与《模拟地带》同属一个杂志社，共用部分编辑群体，但两本杂志的定位和读者群体是有所不同的，将模拟的要素融于掌机娱乐但又不失作为游戏娱乐的本质，是我们办刊的宗旨。

2.《掌机地带》是月刊吗?一般每月什么时候出版?

答：《掌机地带》是月刊，杂志一般在每月月初5号即全国面市，有时候考虑到月底发售的掌机游戏大作太多会略微延迟几天，但都是在5号左右完全上市的，大家届时到各大书报摊购买就行了。

3.买不到《掌机地带》怎么办?

答：杂志的发行渠道遍及全国70多个城市，如果您所在的地区确实没有我们的代理商，您也可以通过邮购的方式来购买我们的杂志，汇款地址：北京市6511信箱，邮政编码：102218。汇款的时候请详细写明您的姓名地址和邮编，还需要注明邮购的杂志期数和本数，我们会在接到汇款到之后发书，根据邮政的效率和地区的远近所需的时间有所不同，您也可以在汇款之后拨打杂志的咨询电话询问。

4.怎么给杂志投稿?

答：杂志的投稿电子信箱为wind@gamelive.net，书稿投递信箱与汇款地址相同，文稿和画稿都收。稿件在收到后两个月内如果没有刊登，作者有权将稿件投往他处或自行处理。稿件刊登后一个月作者才允许将其发布到网络上，稿件中有涉及到敏感问题的地方，编辑有权在不通知作者的情况下自行处理，请务必规范您的写稿态度，优秀的稿件将获得杂志颁发的额外奖励。

5.《掌机地带》就说掌机吗，还是掌上游戏机?

答：目前杂志大部分都是介绍掌机游戏的内容，但也会穿插其他掌上娱乐产品的部分，比如手机、掌上电脑等等，这些内容的充实还有待制作经验的提高和各位热心读者的支持。

6.《掌机地带》一直都是附带双光盘吗?

答：《掌机地带》创刊已经有7期了，除了第一期之外都是双光盘，也就是说除了第一期定价10元之外，其余6期都是13元，今后如无意外应该都是双光盘。

7.《掌机地带》是16开还是32开的?

答：《掌机地带》在创刊的时候前三期都是16开的，后来为了让读者玩家感觉与掌机的便携理念相符合，于第4期开始改成小32开本，但杂志的页数也相应增加了一倍，所以现在读者在市面上见到的应该都是32小开本的《掌机地带》了。

8.《掌机地带》有全年邮购优惠服务吗?

答：目前还没有开设，由于我们在制作上的失误对这项服务没有说明白造成了不少读者的误解。邮购全年杂志只需100元的优惠服务是针对《模拟地带》，而不是《掌机地带》。但《掌机地带》会长期与GBALink合作进行各种各样的烧录卡或掌机游戏、硬件周边的抽奖活动。

9.《掌机地带》会考虑出合订本还是其他的增刊吗?

答：目前由于制作经验的不足和制作周期的紧迫还没有具体去考虑，但并不是说不会做，但要做就得做出精品、让读者满意，在制作筹划阶段我们会积极听取听取读者的意见和征求广泛建议的。

10.怎样才能够给杂志与支持?

答：购买我们的杂志，给我们提出宝贵的意见，将你喜欢的杂志在你周围人群中宣传开来，以及所有一切可能给杂志发展以积极推动作用的举措。

建议批评

广西读者李斌

1.调查表太小了，字很难写。

2.掌机点 评的分数标得太不明显，用底纹即可。

3.游戏信息栏资料不够准确，第六期186页明明应该是美版嘛。

4.每期光碟里最好放上GBA ROM的中英文对照表，你们的新ROM都没有中英文对照。

5.掌机点评最好把评分总计作上。

6.多介绍些其他掌机的经典游戏，并放上ROM。像这期的《火枪英雄》就很好，但没有ROM。

答：调查表我们正考虑做成折页形式希望效果能好些；这期的点评就用了底纹式评分，不知大家看起来是否清晰；关于《超级战争》的版本，属于我们校对方面的失误，以后一定改正，并希望大家多指出杂志中的错误之处让我们做得更好！关于游戏中英文对照表，可冤枉小编们了，只要仔细看就能在光盘根目录中找到它们；评分总计其实只要看该游戏小编们推荐的类型就应该很清楚了；因为文章中以《格斗三人组》为例子向大家讲解SMS模拟器使用方法，所以没有附带《火枪英雄》转换后的ROM，如需要可以让小编通过E-Mail发给你。

辽宁读者张雯博

哥们，咱们的杂志专业性太差，就算每天都会有新玩家入伙，但我们这千百万老玩家还怎么看了都！还有印刷数量太少了，向哥们生活的这种小城市两个月才买得到一本啊，还有我有一日本亲戚也看咱们的杂志哟！抽奖活动我好想参加，也好想中奖！最后祝愿哥几个能天天玩得快乐、吃得开心、睡得甜美、工作顺利、身体健康、生活幸福、钱赚好多好多！

答：有读者和雪晴称哥们的感觉还真不错~嘻嘻。关于专业性，这位读者可以多给我们意见。买不到杂志是许多读者哥们来信的问题，毕竟全国各地不可能完全覆盖到，如果实在买不到的话，邮购也是不错的方法。关于抽奖，因为每期我们都会送出固定的奖品，只要大家一直支持我们杂志并多提意见，都会有机会中奖的（其实我也想中奖呢~^）。另外想不到我们杂志已经开始发展在日本的读者了，实在值得庆祝。

河南刑辉

希望你们能保持自己的风格，不要抛弃模拟杂志的传统，同时发展成新型的掌机杂志！

答：风格当然是必须保持下去的，至于新型的掌机杂志，确实是非常不错的名字，我们会把新型这个词深入理解并贯彻下去。

陕西读者张文崎

本期最大的卖点不是你们的杂志，而是上市日期终于正常了，希望能以这一期正常为动力，在以后杂志都能够稳定下来（一定要稳定啊……）。还有本期的壁纸真是太好了，在下我可是最期望送壁纸的，下期努力，多送些好看的！

答：前段时间杂志遇到了不少问题，在广大读者的支持下，小编们终于挺了过来，今后杂志的上市日期自然是小编们拼命遵守的原则之一；恩~壁纸也是雪晴的最爱呢！最喜欢的是PuyoPuyo，里面的人物都超可爱哦！另外这期微风GG珍藏的Rockman Zero超大壁纸也希望大家会喜欢！

北京读者王燕

各位辛苦的小编们，这次杂志的上市时间还令人满意，在假期的末尾给予安慰，让我们再好好地玩一下，再来迎接开学吧。还有个意见，回函卡能不能印成大一点的、或折起来的，留写字的地方实在好小，我本人又很不喜欢写小字，让我感觉非常的不舒服，拜托了只要大点就好！强烈建议！总体上杂志是越来越好了，这是个好现象，在市面上也很抢手！希望以后能够在游戏前瞻栏目多报道些游戏，别只局限在大作、热作上，而忽略了一些不错的game。无极画廊既然命名为“无极”，就请多刊登些好的作品吧，让玩家们欣赏一下。还有，最好能开设一个栏目专门回答玩家在游戏中遇到的问题，这样会很棒的。总之加油吧。

答：首先谢谢这位MM对我们杂志的支持，看来大家都不喜欢小回函卡（因为想提的建议太多的缘故^），看来改大是势在必行了；游戏前瞻是我们杂志最重要的栏目之一，以后将除了报道大作外，还会给众MM报道一些有趣的游戏；上期画廊的画引起了不少读者的共鸣，大家都有跃跃欲试的冲动，希望各位“画家”能踊跃出手，除了能让大家分享你的作品外，还有很大机会中我们的大奖哦！而关于问答无双栏目，小编们很早就想开设了，但我们杂志们的读者似乎都是“高手”，只见经验不见疑问，其实大家可以把自己在游戏中遇到的难题都发给我们，因为即使小编们无法解答，还有我们广大的读者高手呢！

北京读者吴京日

1.NDS会不会跟SP一样，出现掉漆的问题？

2.烧录卡支不支持ROM连同存档一起烧录？能否将普通卡带内的存档烧到电脑内？

3.北京有零售烧录卡带的吗？（不含机器）大概多少钱？

4.目前像网王2004之类的256M游戏有没有D版卡？

5.GBA电影卡有哪几种规格？分别多少钱？大约支持几分钟？

6.可否自行将RM、AVI等格式的影片烧到电影卡内？

答：NDS还没上市，谁也不能肯定它的掉漆问题，不过小编们的SP用到现在也还没出现掉漆，其实掌机的保养也是非常重要的，注意保养的话就能常用常新（据说银壳机比较容易掉漆）。烧录卡当然支持连带存档一起烧录了，不过普通卡带的存档备份很难说，除了某些能改并能利用烧录器读取的卡带外，其他卡都不能把存档导入到电脑中；目前烧录卡市场如此发达，北京自然有不少地方卖烧录卡，价格方面，不同牌子价格差别也比较大，而且经常变动，所以需要经常留意行情，今后我们杂志的“烧录地带”将带大家时刻追随着掌机硬件市场；目前256M的D版卡是有的，不过比较稀少；目前GBA的电影卡主要以CF卡为媒体，容量都比较大，价格随牌子而定，不过相对其他烧录卡则比较耗电；一般电影卡的程序都带有把RM、AVI格式的影片转换成专用格式的功能，转换也相当方便。

北京读者孙皓

在萌芽生长的初期，有些“良莠不齐”的石头会左右它的成长。然而，只有萌芽不畏其势力，将其顶翻，它才会看见真正的阳光，沐浴、生长……

答：很特别的来信。还是那句老话，感谢所有关心和支持我们的朋友，你们的鼓励就是我们的最大动力！

汕头读者秦士达

建议

1.光盘不要贴在书中。

2.交友热线要有地址。

3.多些攻略，机种、新老不限。

4.在光盘导航上加上背景音乐。

5.介绍些手机已模拟的游戏及模拟器如N-Gage。

6.特别专题个人太喜欢了，以后多弄些此类文章。

问题

1.如何辨别真假PZ、EZ？

2.听说火红.叶绿386版已出，全精灵可抓，是否真的？杂志会送吗？（此问题一定要回答）

3.有没有可以把WSC ROM转成GBA ROM格式的软件？

答：光盘粘书中是为了防止在运输途中掉落，不过也有会粘书页的缺点，所以大家在取光盘时最好把贴条也撕下；关于交友热线，地址放出与否取决于读者的自愿；关于老游戏，我们杂志将以研究类文章为主，而新出的大作游戏的攻略自然一个也不能少；以前我们《模拟地带》的光盘附背景音乐受到不少读者的反对，在慎重考虑下才取消，所以是否附带音乐需要读者们投票决定；关于手机游戏，目前发展如此迅速，我们也会逐渐加重这方面的文字量以满足大家的要求；特别专题以后将尽量每期一个，绝对不会让大家失望！

从内容、封面就能很容易分辨出真假，而且我们固定的LOGO也不会改变，排版和文章的风格是假杂志无法盗用的；目前这个版本还没出，相信放出的日期也近了，如果出了我们杂志自然会第一时间内送给大家！目前仍然没有GBA上的WSC模拟器，所以只能靠模拟器来弥补这个遗憾。

湖南读者朱植

《掌机地带》真是非常不错的杂志，我和我的朋友都很喜欢，觉得它相当有特色，但同时也有不足之处，因此将自己的看法写出来，众小编看了可别笑话我啊，毕竟这只是我的一点不成熟的建议。

1.光盘是最吸引人的地方，非常实用，希望以后也总是送光盘，不要送无聊的小赠品。另外光盘的质量要保证，多送几部小说进去（我特喜欢）。

2.杂志纸张质量不太好，要是能像《掌机王》那样就好了。

3.文章质量上也有些问题，常看到错别字和不通顺的地方，排版上也不严谨，如第六期交友热线上出现了两个相同人物的资料。

4.在掌机之王论坛上微风说杂志8.5就出了，可我天天去书店问，直到15号才买到，实在是慢！

作为新生杂志来说掌机地带还是相当不错，很有实力，我支持！

答：热心的读者是我们做杂志最大的动力嘛！我们杂志是由光盘和书结合而成的，光盘的重要性并不亚于文章，质量当然得保证（看我们做光盘的微风GG每期N个通宵就知道盘里凝聚了多少心血~），GBA电子小说自然一期都不会少；纸张方面和排版校对我们都会积极改进，从每期的进步大家将看到成果；杂志确实在8月5号就在北京周边地区上市，全国上市会有三天左右的延迟，不过也有可能某些地区特殊原因而出现上市时间延迟过长的情况，请大家记住杂志的上市时间在每月5号~10号，可以多问问书摊的老板哦！

GBA新作发售表

（说明：一些尚未确定发售日的游戏不包括在内）

发售日	名称	厂商	售价（日元）	类别
0909	BOBOBO-BOBO-BOBO爆斗鼻毛大战	HUDSON	4800	ACT
0916	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	4571	RPG
0922	守护英雄ADVANCE	TREASURE	4800	ACT
	DAN DOH!! 胜利微笑捕捉	TAKARA	4800	ETC
	天使收集2	MTO	4800	SLG
0924	舰装公主EX 初涉艺能界物語!+恋爱占卜大作战	CULTURE BRAIN	4800	SLG
	大家的将棋	SUCCESS	3480	TAB
0930	果实村的动物们	TDK	4800	ETC
09预定	PRO ACTION PLAY KIDS限定版	CYBER GADGET	4800	ETC
1001	逆转裁判3 BEST PRICE	CAPCOM	2980	ETC
1007	火焰之纹章 圣魔的光石	NINTENDO	4571	SRPG
1014	回转瓦里奥制造	NINTENDO	4571	ACT
1021	战斗员 山田一	KIDS STATION	4800	ACT
1028	燃烧！JELECO COLLECTION	JELECO	4800	SPT
1111	王国之心 记忆之链	SQUARE-ENIX	—	RPG
1118	爱丽丝学园 心跳的不思议感觉	KIDS STATION	4800	AVG
11预定	萨尔达传说 不思议的帽子	NINTENDO	—	ARPG
	FINDING NEMO 新的冒险	YUKES	4800	—
	歪歪驴	NINTENDO	—	—
12预定	西尔瓦尼亚家族 6	EPOCH	4800	SLG
秋预定	F-ZERO CLIMAX	NINTENDO	—	RAC
	飞龙之剑Ⅰ·ⅡPLUS	CULTURE BRAIN	4800	ACT
冬预定	超级机器人大战原创世纪 2	BANPRESTO	—	SRPG
	指环王 中部之国第三纪	EA	—	ACT

NDS新作发售表

游戏厂商	游戏名
IDEA FACTORY	新纪幻想 SPECTRAL FORCE（暂名）
AKI	MIKKE!（暂名）
ATLUS	人生游戏DS（暂名）
	真·女神转生DS（暂名）
	雪板少年（暂名）
	CADUCEUS（暂名）
	Q版赛车DS（暂名）
ARUZE	满头大汗游戏系列！VOL.1
	COOL104JOKER & SETLINE（暂名）
EPOCH	动作游戏（暂名）
MTO	大家的麻将（暂名）
	花边游戏（暂名）
CAPCOM	洛克人EXE系列
	红侠乔伊系列
	逆转裁判系列
	热力游戏 新RPG
GENKI	癸生川侦探事件簿（暂名）
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓（暂名）
	街道竞速战（暂名）
KOEI	真·三国无双（暂名）
	历史模拟（暂名）
	麻将（暂名）
KONAMI	游戏王！梦魔诗人
	大盗伍右卫门（暂名）
	生存少年（暂名）
	汪达尔之心（暂名）
KCEJ	我们的太阳（暂名）
KCE STUDIO	力量职业棒球系列（暂名）
KCET	恶魔城（暂名）
	实况足球系列（暂名）
SAMMY	实战柏青哥必胜法！北斗の拳
SUNRISE	模拟游戏（暂名）
JAMSWORKS	新棋盘游戏（暂名）
SQUARE-ENIX	鸡蛋怪英雄（暂名）
	最终幻想水晶编年史新作
	勇者斗恶龙怪物篇新作
	圣剑传说系列新作（暂名）
	史莱姆之勇者斗恶龙系列新作（暂名）

游戏厂商	游戏名
SPIKE	研修医天堂独太（暂名）
SEGA	SONIC DS（暂名）
	PROJECT RUB（暂名）
TAITO	RAKUGAKI王国系列
	泡泡龙系列
CHUNSOFT	不思议迷宫（暂名）
D3 PUBLISHER	动作游戏（暂名）
TECMO	怪物农场最新作
	忍者队参入作品
TOMY	NARUTO 鸣人（暂名）
	ZOIDS（暂名）
NAMCO	新钻地小子（暂名）
	NEW RPG（暂名）
	PAC-PIX（暂名）
	PAC'N ROLL（暂名）
HUDSON	炸弹人
	天外魔境系列（暂名）
NINTENDO	超级马里奥64x4（暂名）
	银河战士 猎人（暂名）
	瓦里奥制造DS（暂名）
	马里奥赛车DS（暂名）
	动物之森DS（暂名）
	新超级马里奥兄弟（暂名）
	PICTO CHAT（暂名）
	NINTENDO GS（暂名）
BANDAI	机动战士高达SEED（暂名）
	ONE PIECE（暂名）
	流星（暂名）
BANPRESTO	龙珠Z
MARVELOUS INTERACTIVE	福星小子
	牧场物语FOR DS（暂名）
	海钓系列
	原创RPG（暂名）
YUKES	SPORTS
ROCKET COMPANY	动物岛的乔比们3（暂名）

PSP新作发售表

游戏厂商	游戏名	游戏类型
IDEA FACTORY	新天魔界（暂名）	SRPG
ARIKA	TGM-K（暂名）	PUZ
	TECHNIC CUTE（暂名）	ACT
EA	泰德伍兹PGA TOUR R（暂名）	SPT
	NEED FOR SPEED: UNDER GROUND（暂名）	RAC
CAPCOM	吸血鬼编年史（暂名）	FTG
	鬼泣系列	ACT
	红侠乔伊系列	ACT
GENKI	首都高竞速战	RAC
KOEI	三国志（暂名）	SLG
	真・三国无双（暂名）	ACT
	麻将大会（暂名）	TAB
KONAMI	伊苏 纳比修蒂姆之匣（暂名）	ARPG
	麻将格斗俱乐部（暂名）	TAB
	迷宫探索型怪物射击（暂名）	FPS
KCEJ	合金装备ACID	AVG
KCE STUDIO	力量职业棒球系列（暂名）	SPT
KCET	实况足球系列（暂名）	SPT
CYBER FRONT	KOLLON	PUZ
SUCCESS	麻将同好	TAB
SUNRISE	新型模拟游戏（暂名）	SLG
SPIKE	RS REVOLUTION（暂名）	RAC
SEGA	PUYOPUYO FEVER	PUZ
	PROJECT S（暂名）	ETC
SCE	GRAN TURISMO 4 MOBILE（暂名）	RAC
	攻壳机动队SAC（暂名）	FPS
	猴子（暂名）	ACT
	捉猴（暂名）	ACT
	德比赛马（暂名）	SLG
	天键地门（暂名）	ARPG
	TALKMAN（暂名）	ETC
	多罗系列（暂名）	AVG
	波波洛斯物语（暂名）	ARPG
	大家的高尔夫（暂名）	SPT
TAITO	泡泡龙（暂名）	PUZ
TOMI	动作游戏	ACT
DORASU	DORASU系列	ETC
NOWPRO	INTELLIGENT LICENSE（暂名）	PUZ
	怨灵之村（暂名）	AVG
NAMCO	新MOJIPITTA（暂名）	PUZ
	新山脊赛车（暂名）	RAC
	T.O.E. （暂名）	RPG
NIPPON ICHI SOFTWARE	魔界战争（暂名）	SRPG
HUDSON	天外魔境系列（暂名）	RPG
	炸弹人系列（暂名）	ACT
	炼狱之塔	ARPG
BANDAI	GAGHARV（暂名）	RPG
	机动战士高达（暂名）	ACT
BANPRESTO	超级机器人大战（暂名）	SRPG
FROM SOFTWARE	AC FORMULA FRONT	SLG
MARVELOUS INTERACTIVE	A.I.系列围棋	TAB
	A.I.系列将棋	TAB
	A.I.系列麻将	TAB
	海钓系列	RPG
	驾驶员系列	SLG
	牧场物语系列	SLG
YUKES	职业摔跤（暂名）	SPT
WORKJAM	侦探神宫寺三郎（暂名）	AVG

FOR GBA &GBA SP

GBA LINK

NEW! ZIP 2

GBA LINK FLASH CARD SYSTEM

ZIP II 卡带 功能更强 耗电更省

USB烧录器 风速烧写 超酷便携







USB接口
UNIVERSAL SERIAL BUS

四大超强功能仅售实惠价格：

1.独有压缩功能，256M的价格512M的享受
2.超强金手指功能，随时随地，随心所欲
3.实时时钟，让游戏世界和真实世界同步
4.超级记忆系统，海量存档，永不丢失

详细信息请浏览
http://www.gbalink.net/

NEXT MEET AT

2004.10.7



双光盘
RMB
13元

POCKET ZONE